



GRADO DE MAGISTERIO EN EDUCACIÓN
PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2017/2018

EL CÓMIC COMO RECURSO DIDÁCTICO. UNA PROPUESTA INTERDISCIPLINAR EN EDUCACIÓN PRIMARIA DESDE LA PLÁSTICA

*THE COMIC AS A DIDACTIC RESOURCE.
AN INTERDISCIPLINARY PROPOSAL IN PRIMARY
EDUCATION FROM THE PLASTIC*

AUTORA: Alba Tapia Vélez

DIRECTOR: Víctor Alba Rodríguez

Junio 2018

Consideración lingüística: En este documento se usarán los términos en el género masculino singular y/o el masculino plural, de manera genérica, para referirnos tanto al género masculino como al femenino.

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	4
ABSTRACT.....	5
2. INTRODUCCIÓN.....	6
2.1. Introducción.....	6
2.2. Justificación.....	11
2.3. Metodología y Objetivos.....	15
3. MARCO TEÓRICO	18
3.1. Definición de cómic.....	18
3.2. Características del cómic.....	22
3.3. El cómic como recurso didáctico.....	41
3.3.1. El cómic en Educación Plástica en la etapa de Primaria	46
3.3.2. Errores y dificultades	47
4. CARACTERÍSTICAS Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	48
4.1. Introducción.....	48
4.2. Metodología.....	50
4.3. Contenidos y recursos	53
4.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.....	56
4.5. Evaluación	60
4.6. Sesiones.....	62
4.7. Conclusiones.....	65
5. CONCLUSIONES.....	67
AGRADECIMIENTOS.....	68
BIBLIOGRAFÍA	69

1. RESUMEN

Este trabajo de Fin de Grado consiste en una propuesta de innovación pedagógica cuyo objetivo es el de promover la creatividad y la competencia artística a través del género del cómic.

En primer lugar, tenemos la Educación Plástica que proporciona a los niños las habilidades y destrezas necesarias para su desarrollo potencial creativo y afectivo en sus primeros años de vida, además de servirle como vehículo de expresión de emociones y sentimientos.

En segundo lugar, advertimos sobre el uso del cómic como un recurso de gran valor para lograr un aprendizaje satisfactorio en esta materia, ya que a través de él se desarrollan distintas habilidades que ayudan a su formación a la vez que se fomentan valores prosociales contribuyendo a su desarrollo personal.

Por otro lado, tendremos en cuenta nuestro factor principal, el cómic. El uso de este material y el proceso de enseñanza a través de él permite multitud de situaciones de aprendizaje que no solo se limitan a lo estrictamente curricular, sino que también atienden a aquellas que se aproximan a la educación en valores como el respeto, el compañerismo o la empatía.

A través de este Trabajo de Fin de Grado podremos conocer los aspectos más importantes del cómic y comprender el valor educativo que puede llegar a tener en las aulas a través de una propuesta didáctica válida para el último ciclo de la etapa de Educación Primaria.

Palabras clave

Cómic	Aprendizaje	Educación Plástica
Imagen	Competencia Artística	Desarrollo
Creatividad	Recurso	Enseñanza

ABSTRACT

This Final Degree Dissertation consists of an offer of pedagogic innovation which aim is of promoting the creativity and the artistic competition across the kind of the comic. First, we have the Plastic Education that provides to the children the skills and skills necessary for his potential creative and affective development in his first years of life, beside serving him as vehicle of expression of emotions and feelings. Secondly, we notice on the use of the comic as a resource of great value to achieve a satisfactory learning in this matter, since across him there develop different skills that help to his formation simultaneously that promote prosocial values contributing to his personal development.

On the other hand, we will bear our principal factor in mind, the comic. The use of this material and the process of education across him allows multitude of situations of learning that not only limit themselves to strictly curricular, but also they attend to those that come closer the education in values as the respect, the companionship or the empathy. Across this TFG we will be able to know the most important aspects of the comic and to understand the educational value that can manage to have in the classrooms across a didactic valid offer for the last cycle of the stage of Primary Education.

Key words

Comic	Learning	Art Education
Picture	Artistic Competence	Development
Creativity	Resource	Teaching

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El propósito de este TFG es fomentar la creatividad y la competencia artística a través del género del cómic, así como poner de manifiesto la repercusión que tiene la Educación Plástica en el desarrollo psicoevolutivo del niño y mostrar las múltiples alternativas que ofrece este material como recurso didáctico en este proceso.

En primer lugar, se presenta un marco teórico (véase 3) con el objetivo de dar a conocer este material y en el que se analizan todos los aspectos formales que lo componen y lo caracterizan como tal. Para que la comprensión del trabajo sea más sencilla y completa, hemos dividido dichos aspectos en varios apartados. En dicho marco, primero se ofrecen diversas definiciones de cómic con el fin de facilitar la comprensión y la asimilación de ideas posteriormente mencionadas y que se encuentran relacionadas con este recurso (véase 3.1) Además, con el fin de aportar una definición más completa y rica de dicho concepto, también se hace mención a las diferentes denominaciones que se hacen del cómic en diferentes lenguas y las analogías que existen entre dichos nombres y sus características.

A continuación (véase 3.2), haremos referencia a las características del cómic, aquellas que ayudan a caracterizarlo como tal y que forman parte de dicho género, así como a sus componentes más importantes. Para una mayor comprensión de dichos rasgos, se presentan, a la vez que la explicación, diversas imágenes que ayudan a ejemplificar nuestro discurso y que facilitan la comprensión de este apartado. Dichos componentes, se encuentran clasificados en tres categorías con el fin de abarcar en nuestra explicación todas las características del cómic. Estos son, en el orden en el que se van presentando, icónicos, literarios y narrativos.

En los componentes icónicos, conoceremos todo aquello que guarda relación con el dibujo y la imagen. Estos elementos, se encuentran divididos

en seis categorías y algunas de éstas a su vez, subdivididas en otras. Precisando un poco más, dentro de los componentes icónicos encontramos las siguientes categorías: viñetas, planos, puntos de vista, personajes, símbolos cinéticos y el color y la luz.

Por otro lado, encontramos los componentes literarios, es decir, aquellos que hacen referencia a la parte textual del cómic. Podemos diferenciar tres categorías dentro de dichos componentes: la cartela, los bocadillos y el texto. Concretando un poco más, en las descripciones de estos componentes, se ofrece una explicación detallada de las funciones de ambos, así como los diferentes formatos en los que podemos encontrarlos en un cómic y que deben ser tenidos en cuenta a la hora de realizar la lectura para así poder obtener una comprensión más completa de la historia.

Del mismo modo, posteriormente atenderemos a la última categoría de componentes que forma parte del cómic, los narrativos. La justificación de dichos componentes surge del carácter narrativo de este género. Al igual que en los anteriores, en los componentes narrativos podemos diferenciar varios tipos: Plano-contraplano, Raccords, Saltos en el tiempo, acciones paralelas y acciones simultáneas. Como en ocasiones anteriores, las explicaciones de dichos componentes se mostrarán acompañadas de imágenes con el fin de ejemplificar nuestra argumentación.

Finalmente, para concluir el marco teórico de este trabajo e hilar con nuestra propuesta didáctica, se ha incluido un apartado en el que se hace referencia al cómic como recurso didáctico. (véase 3.3.) Este capítulo, establece en primer lugar las ventajas pedagógicas y educativas que ofrece este material en el aula y más concretamente en la etapa de Primaria. Del mismo modo, se ha considerado conveniente hacer mención a las posibilidades que presenta el cómic como medio de enseñanza desde una perspectiva interdisciplinar y que favorecen el fomento de habilidades lingüísticas y artísticas en el aula.

Después, con el fin de indicar la importancia y obligación que el profesorado tiene de conocer este material para usarlo como recurso didáctico, se citan una serie de destrezas que debe desarrollar un maestro para que el aprendizaje llevado a cabo en el aula sea satisfactorio y que deben ser tenidas en cuenta a la hora de llevar a cabo ésta y cualquier propuesta didáctica en la que se haga uso del cómic.

A continuación, se muestra el papel que cumple el cómic en la etapa de Primaria y más concretamente en la asignatura que denominamos Educación Plástica (véase 3.3.1). En este apartado, se especifica el papel de la Educación Plástica en esta etapa, así como los distintos estándares que coinciden con el aprendizaje relacionado con el género del cómic, ya que tal y como se precisa, no existe un apartado específico en el currículum de Primaria que haga referencia al aprendizaje del cómic.

Por último y para concluir el marco teórico, haremos un acercamiento a los errores y dificultades que pueden surgir a la hora de llevar a cabo una propuesta didáctica en la que el cómic tome protagonismo y que, como docentes, debemos tener en cuenta a la hora de desarrollar cualquier actividad en la que este material pueda verse involucrado para ofrecer a nuestros alumnos un aprendizaje completo y significativo (véase 3.3.2).

Una vez concluido el marco teórico, haremos referencia a la propuesta didáctica que se ha llevado a cabo para introducir a los alumnos en el género del cómic. En este punto, se explicará en qué consiste dicha propuesta, así como la metodología y los contenidos que la configuran. (véase 4)

En primer lugar, comenzaremos ofreciendo una introducción que ayude a comprender en qué consiste nuestra propuesta, tratando a grandes rasgos los objetivos y la metodología en los que se basa esta intervención didáctica. Para comenzar, se especificará el contexto en el que ha sido desarrollada esta propuesta, (véase 4.1.) un grupo de alumnos de sexto de Primaria cuyas edades se encuentran comprendidas de entre 11 y 12 años.

Finalmente, también en el apartado correspondiente a la introducción de la propuesta, se establecen aspectos como el enfoque didáctico que ha guiado nuestro proyecto, así como el modelo didáctico al que nos intentamos aproximar con el mismo.

A continuación (véase 4.2), se ofrece un análisis sobre la metodología empleada en la propuesta y sobre la que nos hemos apoyado para alcanzar los objetivos que en ella se habían planteado, así como el rol que cumplen los alumnos y el maestro a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

Además, en 4.3, aclararemos los contenidos y objetivos de la misma, algunos de ellos relativos al currículum de Primaria y enmarcados en el curso y edad en los que se establece este proyecto. En este mismo apartado, encontramos un punto en el que se mencionan los recursos, tanto materiales como humanos, que han posibilitado la ejecución del mismo.

Por otro lado, en 4.4. se especifican los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que figuran la asignatura de Educación Plástica del currículum de Primaria y que, por tanto, también forman parte de nuestra propuesta didáctica. Igualmente se hace mención a las competencias básicas de aprendizaje y que se desarrollan a lo largo de la actividad.

En el apartado 4.5. denominado “Evaluación”, se hará referencia al tipo de evaluación que se ha llevado a cabo en la propuesta, la cual se encuentra estructurada en tres partes, son: evaluación inicial, evaluación continua y evaluación final. Igualmente, se especificará a cuál de ellas se ha otorgado más importancia y por qué, además de los ítems que se han considerado para poder llevarla a cabo.

A continuación (véase 4.6), se ofrece un apartado en el que se explica el desarrollo de la propuesta, llevada a cabo a lo largo de seis sesiones en las horas correspondientes a la asignatura Educación Plástica que establece el actual currículum escolar. En ellas, se marca no solo el desarrollo de las mismas, sino también los objetivos marcados y los materiales que han posibilitado su realización.

Por último, en el apartado 4.7, se plasman las conclusiones que se derivan de esta propuesta y que ayudan a explicar las impresiones generales que se han obtenido a nivel personal a lo largo de esta práctica, tratando tanto las dificultades encontradas como aquellos aspectos favorables de la misma, recalcando en todo momento lo positivo de esta experiencia.

1.2. Justificación

El propósito de este trabajo es poner de manifiesto la importancia que tiene la Educación Plástica en el desarrollo psicoevolutivo del niño, así como las múltiples opciones que ofrece el cómic como recurso didáctico en este proceso.

Los libros de texto, al igual que otros materiales didácticos convencionales, no resultan apropiados para fomentar este tipo de habilidades en el alumnado; no alientan la curiosidad ni la capacidad crítica en las aulas. Además, la atención a la diversidad que ofrece este material es muy limitada ya que no se ajusta a las particularidades de cada alumno, sino que ofrece un modelo único que responde a aquellos colectivos que cumplen los estándares y características de lo que el sistema escolar de nuestros días considera la normalidad.

Sin embargo, podemos decir que utilizando el cómic como recurso didáctico esta posibilidad queda descartada, ofreciendo así una respuesta a la diversidad mucho más ajustada a la realidad de las aulas, pues es un material muy versátil y por tanto capaz de adaptarse a todo tipo de alumnado.

En contraposición a las propuestas tradicionales de enseñanza de la educación plástica, en este documento se busca ofrecer una alternativa que contemplará dos perspectivas didácticas: el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo.

Dichos aprendizajes no son inconexos, sino que se encuentran relacionados entre sí; el aprendizaje por proyectos busca que el alumnado sea capaz de enfrentarse a nuevos retos generando así su propio conocimiento; por otra parte, el aprendizaje cooperativo, también contemplado en esta propuesta, ayuda a los alumnos a trabajar en equipo y realizar actividades de manera conjunta a la vez que convierte el aprendizaje en una tarea no solo académica sino también en una experiencia social.

Es posible, además, plantear un conocimiento específico del medio a los alumnos instruyendo a los alumnos en códigos visuales y códigos verbales de manera simultánea, facilitando así la comprensión del contenido que se les ofrece. (Guzmán López, 2011)

Por otra parte, a fin de evidenciar el valor de este elemento en las aulas, diremos que, en palabras de Guzmán López (2011), “la creación de cómics en las aulas favorece el trabajo de investigación, ofreciendo una fuerte motivación, implicando el proceso de enseñanza en un aprendizaje significativo- y, por tanto- dentro de las nuevas corrientes psicológicas del aprendizaje funcional”.

La justificación educativa del cómic, además, incorpora aspectos reflejados en el Curriculum escolar y que por tanto deben ser fomentados por el profesorado para que los alumnos adquieran un aprendizaje completo y alcancen un desarrollo integral a nivel personal, académico y social. Entendemos que el uso del cómic en el aula fomenta las siguientes competencias:

- Competencia lingüística
- Competencia aprender a aprender
- Competencia social y cívica
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Competencia lingüística

Se puede decir que, gracias a su componente verbal, el cómic ayuda a los alumnos a desarrollar esta competencia a través dos de las vías de fomento de la competencia lingüística, es decir, la lectura y la escritura de los diálogos y del resto de componentes lingüísticos que forman parte de las características del cómic, textos de relevo, onomatopeyas, etcétera.

Del mismo modo, debemos hacer mención a la posibilidad que ofrece este material de desarrollar el lenguaje no solo de manera escrita, sino también de forma oral a través de diversas actividades de imitación y producción verbal.

Competencia aprender a aprender

Esta competencia se refiere a saber lo que se ha aprendido y lo que aún se desconoce, supone por tanto tener la habilidad para reflexionar y ser consciente de nuestro propio proceso de aprendizaje, así como tener la capacidad de emprender, planificar y perseverar de manera autónoma en dicho proceso.

Utilizando el cómic como recurso didáctico, seremos capaces de ayuda al niño a estructurar su propio pensamiento a la vez que se le otorga la oportunidad de realizar una valoración de su propio aprendizaje.

Competencia social y cívica

La competencia social y cívica se configura, entre otras, por aquellas destrezas referentes a saber comunicarse, conocerse, tolerarse respetando las diferencias y aceptándolas como algo natural en todo momento y resolución conflictos de manera pacífica.

El trabajo cooperativo, así como el respeto a los demás compañeros y sus creaciones, ayudará a fomentar esta competencia en el aula durante el desarrollo de este proyecto.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Esta competencia se refiere a aquellas habilidades relacionadas con la innovación, la creatividad y la motivación y que ayudan a los alumnos a la hora de iniciar y llevar a cabo proyectos de este estilo en la escuela.

Esta competencia no es desarrollada explícitamente por el docente durante esta propuesta, sino que, de manera implícita, son los propios alumnos los que la van desarrollando a lo largo de la misma gracias a su interés y su capacidad para resolver problemas, planificar y organizar su trabajo para alcanzar los objetivos que se les proponen.

Del mismo modo, esta propuesta puede ayudar a fomentar en el alumnado el interés no solo en el dibujo y más concretamente en el cómic, sino también otros hábitos como el de la lectura. Por tanto, entendemos la combinación texto-imagen que se da en el cómic una opción interesante a tener en cuenta para desarrollar este tipo de competencias en el alumnado. Por todo ello, se ha escogido el cómic como elemento central para desarrollar este Trabajo de Fin de Grado.

2.3. Metodología y Objetivos

En este apartado, nos centraremos en los procedimientos que han sido llevados a cabo para realizar este trabajo. En primer lugar, haremos referencia a la metodología elegida para desarrollar la parte teórica y posteriormente, se hará alusión a la referente a la propuesta didáctica y que por lo tanto ha sido llevada a cabo en el aula durante el desarrollo de la misma.

La metodología llevada a cabo a la hora de realizar la parte teórica de este Trabajo de Fin de Grado consta cinco partes. Son las que se citan a continuación:

1. Disposición. En primer lugar, realizamos una reflexión previa acerca de qué se va a escribir y cómo debemos estructurar los apartados en los que se divide esa información. Para ello, creamos un índice provisional donde figurarían aquellos puntos que consideramos importantes tratar en este trabajo.
2. Investigación. Tras haber reflexionado acerca de los apartados que configuran nuestro trabajo, realizamos una investigación acerca de dichos epígrafes consultando diversas fuentes de información y que posteriormente nos posibilitasen completar esos apartados para ofrecer una explicación teórica acerca de nuestro tema.
3. Lectura. Una vez encontrada la información, llevamos a cabo una lectura de los contenidos teóricos para familiarizarnos con el tema y con la terminología propia del mismo. Estos contenidos teóricos son de diversas fuentes, desde libros hasta artículos online.
4. Redacción. Posteriormente, tras haber realizado una lectura de toda la información encontrada y haber seleccionado aquella que considerábamos importante y útil para nuestro trabajo, comenzamos a redactar los puntos marcados en el índice, comenzando por el marco teórico para obtener un conocimiento más completo de los

contenidos teóricos acerca de nuestro tema y así poder después ofrecer una explicación más detallada y formal acerca de nuestra propuesta didáctica. Tras haber finalizado el marco teórico, comenzamos a redactar nuestra propuesta didáctica utilizando en la medida de lo posible terminología propia del lenguaje educativo adecuando la explicación al campo de la educación.

5. Revisión. Finalmente, una vez redactadas todos los apartados que configuran el trabajo, se llevó a cabo una revisión, tanto de la redacción como del contenido teórico, utilizado a lo largo de todo el proceso, realizando las modificaciones oportunas con el fin de mejorar el trabajo.

A modo de síntesis, diremos que el proceso de elaboración de este Trabajo de Fin de Grado ha sido llevado a cabo de lo general a lo particular, optando primero por un aprendizaje más teórico con el objetivo de conocer todos los aspectos generales acerca del cómic, para posteriormente centrarnos en aquellos que guardaban relación con este material como recurso didáctico y poder realizar una propuesta didáctica coherente y de interés.

Por otro lado, a continuación, haremos referencia a la metodología llevada a cabo en la parte práctica de este trabajo, es decir, en nuestra intervención en el aula.

Los principios metodológicos que orientan esta propuesta didáctica buscan fomentar, entre otros, los siguientes aspectos: el interés por aprender, la responsabilidad compartida, el trabajo cooperativo, la creatividad y el esfuerzo; y el desarrollo de las siete competencias clave estipuladas por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, consideradas imprescindibles para que todos los alumnos logren alcanzar un desarrollo integral.

Trabajar a través de metodologías activas como son el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Cooperativo, implica cambiar la concepción que existe acerca de la educación y del aprendizaje en el aula, a la vez que

supone aceptar que el protagonista de ambos procesos no es el docente sino el alumno. La justificación del uso de esta metodología se fundamenta en los beneficios que ésta aporta al aprendizaje y educación del alumnado. Tal y como indica Sánchez (2013), “los alumnos que trabajan por proyectos presentan mayor motivación, tienen una mejor relación con el profesor y abordan temas transversales a otras asignaturas”.

Para concluir este apartado, creemos necesario hacer mención a los objetivos que se persiguen con este Trabajo de Fin de Grado. Se propone como principal objetivo fomentar en los alumnos el conocimiento y el interés por el cómic, así como ayudarles a apreciar este género desde su perspectiva artística a la vez que se desarrollan sus habilidades plásticas y creativas.

Se proponen como objetivos específicos los que siguen a continuación:

- Estimular el interés por el género de cómic desde su perspectiva artística.
- Promover el desarrollo de habilidades artísticas en el alumnado.
- Promover habilidades sociales como la cooperación, la responsabilidad compartida o la empatía, entre otros.
- Aprender las técnicas y características propias del género del cómic a través de la práctica.
- Promover diversos valores prosociales: convivencia, respeto mutuo, etcétera.
- Promover la autonomía y el esfuerzo individual.
- Evitar y erradicar concepciones erróneas acerca del dibujo.
- Aumentar el autoestima del alumnado tanto a nivel personal como en lo que a habilidades plásticas se refiere.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Definición de cómic

Entendemos cómic como “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia” (DRAE, 2014, s.v. cómic)

Es incuestionable que, desde la Prehistoria, el hombre primitivo, debido a la ausencia o limitación que tenía con el lenguaje escrito y verbal, ya utilizaba el dibujo como medio de expresión artística, lo que posteriormente denominaríamos arte rupestre. Desde entonces y hasta la actualidad, el hombre ha encontrado en el arte y más concretamente en el dibujo, uno de los principales medios de expresión.

Sin embargo, tendríamos que esperar hasta el año 1894 para que naciera el cómic. Fue entonces, cuando se incorporó un elemento en el dibujo que no había existido hasta el momento: el tiempo. A través de la secuencia de varias imágenes, se pudo crear la ilusión de una seriación de dibujos que narraban una historia. (Maza Pérez, 2013)

El origen de este medio de expresión surge y se gesta de manera simultánea que el periodismo, es decir durante el siglo XIX, siglo en el que se desarrolla y tiene lugar uno de los acontecimientos históricos más importantes de todos los tiempos: la Revolución Industrial. (González Zaragoza, 2010) De la misma manera, tal y como apunta esta misma autora, debido a la índole icónico-literaria del cómic, este género artístico se encuentra cada vez más presente en otras expresiones artísticas como pueden ser la novela, el teatro, la pintura o el cine, por tanto, requiere de un tratamiento en las aulas como recurso didáctico, ayudando así a los alumnos a acercarse a este medio para que sean capaces de desarrollar las capacidades que de él se derivan así como hacer un uso adecuado y educativo del mismo.

El cómic, no solo constituye un elemento artístico y plástico, sino también un medio de comunicación y una vía de expresión literaria. Por ello, de acuerdo con Vilches, G (2014), estas viñetas son un medio de comunicación de masas

que, a pesar de haber sido considerado durante varias décadas como una manera de pasatiempo, podemos decir que hoy en día está consolidado como un arte que sirve como soporte para contar cualquier historia. El cómic, por tanto, podemos entenderlo fundamentalmente como un vínculo entre el dibujo y la palabra.

Por tanto, si queremos aportar una definición completa y que abarque todas las acepciones que de él existen, resulta imprescindible atender al concepto de cómic como forma de expresión no solo artística sino también comunicativa. De esta manera, al respecto de Díaz y Fernández (1990) podemos decir que el cómic supone también “una forma de expresión (...) que integra imágenes secuencializadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos” (p.15). Es decir, de esta manera entendiendo el cómic como un medio de expresión comunicativa es necesario decir que éste constituye un recurso de expresión con el que podemos narrar historias, ficciones y realidades, es decir para comunicarnos.

En este sentido, podemos afirmar que el cómic supone un instrumento educativo de gran valor para aquellos alumnos que en términos educativos denominamos pre-lectores e igualmente para aquellos que presentan dificultades en el aprendizaje de la lectoescritura, adquiriendo la imagen no solo un valor artístico sino también narrativo que supone un gran recurso pedagógico.

Atendiendo a la definición que aporta Del Rey Cabero (2013) quien también quiso aportar sus ideas sobre este concepto, sabemos que para conocer lo que es el cómic, es necesario atender a la acepción que de él hizo Eisner, quien habla de él como “un arte secuencial en el que la base es la imagen como comunicador.” Es decir, a diferencia de otros estilos artísticos, el cómic introduce un elemento narrativo y visual, aportando a la imagen un concepto mucho más amplio que el meramente gráfico.

Entre otras acepciones que nos permitan comprender mejor el concepto de cómic, encontramos la de Guzmán López (2011), quién afirma que éste puede definirse como “un medio narrativo de comunicación social donde se cuentan

historias y sucesos combinando generalmente imágenes y textos en un mensaje global.” Por tanto, el cómic, debido a su carácter no solo artístico sino también narrativo, admite un soporte temporal que supone un “antes y un después” de la viñeta, y por tanto del dibujo que se lee, que normalmente hace referencia al presente. Es decir, el cómic es una estructura narrativa que supone considerar la presencia de una relación entre sus elementos. (Rodríguez Diéguez, 1988, p.24)

Con el fin de aportar una definición más rica de este concepto, Rodríguez Diéguez, apunta que este género artístico y literario, recibe varios nombres dependiendo de la lengua en la que lo nombremos, así, podemos decir que en italiano éste se denomina *fumetto*, debido a la analogía que existe entre los globos que aparecen en las viñetas asemejando la forma del humo. En otros países el concepto adquiere un significado más descriptivo, así, en Francia lo que conocemos como cómic es llamado *bande dessinée*. (Rodríguez Diéguez, 1988, p.17)

Del mismo modo, es importante señalar el hecho de que independientemente de cómo se denomine lo que nosotros conocemos como *cómic*, los elementos son los mismos y su carácter artístico y literario y por tanto su importancia y utilidad como recurso educativo es invariable.

Sin embargo, el concepto original con el que hacemos referencia al cómic en nuestra lengua, el español, es “historieta”, la cual se define como una “serie de dibujos que constituye un relato cómico, fantástico, de aventuras, etc., con texto o sin él, y que puede ser una simple tira en la prensa, una o varias páginas, o un libro.” (DRAE, 2001, s.v. historieta) Por tanto, podemos decir que existe un vínculo entre el cómic y la historieta, dado que en los cómics se trabajan y se llevan a cabo todas las estrategias propias de una historieta. Igualmente, es importante destacar que no es imprescindible la existencia de texto para que sea considerado cómic, pues en ocasiones, el autor es capaz de narrar la historia con las imágenes, sin necesidad de hacer uso del texto.

Por su parte, J.L Rodríguez Diéguez citando a Elisabeth K. Baur, aportó la siguiente definición: “la historieta es una forma narrativa cuya estructura no

consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen". Si bien hace referencia al género narrativo del mismo, esta autora introduce un elemento característico de este género artístico y literario sin el que el cómic no tendría sentido: la imagen. Es por tanto una forma de lenguaje visual, una historia en la que se cuenta una acción y es narrada en secuencias de imágenes y un conjunto específico de signos.

Por tanto, esta acepción anterior, recalca la necesidad de intensificar el valor de la imagen considerando en todo momento su vertiente y valor artístico.

Finalmente, hay que decir que el cómic debido a sus convenciones visuales, a pesar de ser un recurso didáctico y artístico de gran valor, se ha visto obligado a competir con otros medios pictóricos de expresión artística a los que se les ha otorgado mayor poder, como la pintura y del mismo modo, aunque en menor medida en los últimos años y a pesar de contribuir a su desarrollo lingüístico y artístico, se le ha privado al niño de este recurso artístico y literario. (González Zaragoza, 2010)

3.2. Características del cómic

La historieta y por tanto el cómic, debe definirse de acuerdo con una serie de características o elementos para que pueda ser considerado cómic y denominarse como tal. Según Díaz y Fernández (1990):

- Es una forma de expresión. El cómic es uno de los muchos medios que existen para contar historias y comunicarnos.
- Tiene un carácter narrativo y diacrónico. Al leer un cómic, el espectador parte de una imagen fija, a la que denominamos viñeta, para posteriormente pasar a otra imagen y así sucesivamente a lo largo de todo el relato. Esta característica supone a su vez reconocer la existencia de una línea temporal marcada por las relaciones que se establecen entre sus elementos.
- Secuencialidad. Precisamente la existencia un carácter temporal propio de la narrativa, le aporta al cómic uno de los elementos básicos de la narración: la estructura narrativa. En el caso del cómic, esa secuencia temporal la forman las viñetas, es decir, una serie de imágenes correlacionadas entre sí que marcan un antes y un después. Sin embargo, no es necesario que existan varias viñetas para que se dé esta característica, pues en ocasiones puede darse un proceso secuencial en una misma viñeta.
- Integración de texto e imagen. Esta característica supone no solo aceptar que el lenguaje del cómic es verbal e icónico al mismo tiempo, sino que ambos se complementan para dar sentido a una historia. Una misma viñeta, generalmente integra palabras y dibujos simultáneamente. Esta es una de las propiedades más evidentes del cómic. Atendiendo a esta característica, es necesario diferenciar entre la parte icónica y la parte verbal.

- Parte verbal. Es la que se refiere más concretamente al texto y las funciones que cumple a lo largo de todo el cómic. Los diálogos y monólogos están comprendidos dentro de los bocadillos. Los textos de relevo, que indican el paso del tiempo, y los textos de anclaje, que muestran los nuevos tiempos, aparecen en una caja denominada cartela. Las onomatopeyas, por su parte, aparecen fuera del globo.
- Parte icónica. Los dibujos son la base del cómic. Es la imagen la encargada de aportar al espectador, entre otros muchos, los gestos y los puntos de vista de los personajes. Este contenido icónico, puede estudiarse desde su dimensión más básica- qué representa- y desde su dimensión adjetiva- es decir, añadiendo un conjunto de propiedades como su movimiento, la expresividad, etcétera. No todos los dibujos gozan del mismo grado de realismo, según el nivel de realismo, podemos clasificar los dibujos en las siguientes categorías:

a. Primer nivel: dibujo realista.



b. Segundo nivel: caricatura humana.



c. Tercer nivel: caricatura de animales u objetos humanizados.



d. Cuarto nivel: imagen no figurativa.



- Uso de signos, códigos y recursos propios. Este apartado hace referencia a las onomatopeyas, líneas cinéticas (por ejemplo, cuando un personaje corre), etcétera. Con esta característica, se pretende señalar que en el cómic no solo hay imágenes integradas en el texto, sino que existen más elementos que ayudan a aportar sentido a una idea.
- Es un elemento de entretenimiento persuasivo. El cómic es un sistema atractivo, interesante y sencillo de leer. La esencia de dicho atractivo reside en dos componentes: unos dibujos originales y unos diálogos sencillos e ingeniosos. Sin embargo, no se puede decir que sea un instrumento neutral, pues a la vez que divierte trata de convencer a su espectador. Como casi todos los medios, los tebeos también se basan en determinados valores e ideologías que no resultan desapercibidos. Un claro ejemplo de esta característica es el conocido cómic de “Mafalda” quien adquiere una postura crítica hacia su entorno.

Es importante destacar que este peso ideológico del que hablamos debe inculcar en nosotros como futuros maestros la obligación de enseñar a los alumnos a educar la mirada observando no solo cómics, sino cualquier medio de expresión artística y plástica. De la misma manera, existe la necesidad de dar a conocer a los alumnos el valor de la imagen como medio de crítica social,

haciendo de ellos personas comprometidas con el entorno en el que se desarrollan.

Del mismo modo, si queremos atender a las características del cómic en su totalidad, no podemos obviar en ningún caso sus componentes, pues forman parte de la esencia del cómic y ayudan a caracterizarlo como tal. A partir de aquí, podemos decir que establecer unas características únicas para el cómic resulta una tarea compleja, pues es un género estudiado por diversas disciplinas y, por tanto, posee una perspectiva muy amplia. Díaz y Fernández (1990) indican que existen tres principales componentes en el cómic que, de alguna manera, analizan el lenguaje que éste medio de expresión utiliza. Estos son: componentes icónicos, componentes literarios y componentes narrativos.

3.2.1. Componentes icónicos.

Los componentes icónicos son todos aquellos elementos que guardan relación con el dibujo y la imagen. A su vez, estos componentes icónicos se subdividen en seis categorías:

- I. La viñeta. Tamaño y forma. A la hora de realizar un cómic, es importante tener en cuenta el tamaño que a ésta se le da; ya que por lo general una viñeta de gran tamaño se usa para destacar su contenido. El tamaño de unas viñetas con respecto a otras obtiene un valor expresivo. Una página en la que aparezcan muchas viñetas de igual tamaño evoca uniformidad y estabilidad, mientras que, por el contrario, si aparecen viñetas de diversas dimensiones sugiere movimiento y dinamismo. Del mismo modo, una viñeta puede adquirir infinitos aspectos: circular, rectangular, irregular, etcétera. A pesar de ello, podemos decir que el rectángulo es el formato

más utilizado y por tanto el más común. (Díaz y Fernández ,1990)

- II. Los planos. En el cómic, entendemos plano como “la cantidad de espacio real acotado por la viñeta”. Según esta acepción, podemos decir que el espacio de la viñeta es entendido como un componente creativo ya que el propio autor es quien decide la distancia a la que el espectador verá los personajes, lo que conlleva irremediablemente una carga relativa. (Fernández y Díaz, 1990, p.32)

Los planos que se citan a continuación provienen del ámbito del cine y cada uno de ellos tiene una finalidad en función del momento y del modo en el que se haga uso de ellos. Según este criterio y haciendo referencia a la silueta humana, clasificamos los planos en las siguientes categorías (Varillas, 2009, p.129):

- a. Gran plano general. Muestra una visión amplia de la situación. En este caso la figura humana casi no se distingue ya que el protagonista de la imagen es el paisaje. Su función es situar al lector en una circunstancia en la que tiene lugar la acción, se usa fundamentalmente para presentar el sitio en el que tiene lugar la historia. (Varillas, 2009, p.129) Según Fernández y Díaz, sus usos más comunes son dos:

- Relacionar a dos personajes que se encuentran a gran distancia.
- Para recalcar la soledad de un personaje.



- b. El plano total o entero. En este plano, observamos la figura humana entera y, por tanto, adquiere protagonismo en la imagen. Posee una gran fuerza descriptiva de los personajes. Éste es utilizado fundamentalmente para relacionar varios personajes y continuar la acción. (Varillas, 2009, p.129)



- c. El plano americano. Su característica más importante es que corta la figura humana por las rodillas. El objetivo es evidenciar los rasgos del rostro de los personajes mientras crea el efecto de estar manteniendo una conversación con ellos. (Varillas, 2009, p.130)



- d. El plano medio. Éste, al contrario que los otros dos anteriores, corta la figura humana por la cintura, de esta manera, permite detenerse en los rasgos y gestos de los personajes. En él, los personajes prevalecen sobre la escena. Este plano es muy utilizado en escenas en las que aparecen situaciones de diálogo. (Varillas, 2009, p.130)



- El primer plano. En este plano la figura humana aparece cortada por los hombros. Este plano, ayuda al espectador a centrar su atención en la expresión facial del personaje, transmitiéndole

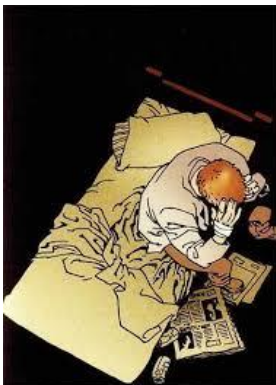
información sobre sus emociones y estados de ánimo. (Varillas, 2009, p.130)



- El plano detalle. Es la viñeta más descriptiva. Muestra al espectador una parte concreta de la figura humana o de un objeto. Se utiliza fundamentalmente para mostrar algún detalle de viñetas anteriores que de lo contrario hubiera pasado inadvertido y que es importante para el curso de la narración. (Díaz y Fernández, 1990, p.36)



- g. El plano picado. Este plano crea la sensación al espectador de estar observando la escena desde arriba, aunque no de manera totalmente vertical, sino a unos 45°. (Díaz y Fernández ,1990, p.38)



- h. El plano contrapicado. Al contrario que el anterior, este plano produce en el espectador la sensación de estar observando la escena desde abajo, también a unos 45°. (Díaz y Fernández ,1990, p.39)



En definitiva, este análisis de los planos del cómic nos invita a pensar que la elección del plano que hace el autor no es casual o infundada, sino todo lo contrario. La preferencia de un plano sobre otro está en función de lo que el autor quiere enfatizar y señalar en cada momento. Esto caracteriza al cómic como un arte no solo persuasivo, sino también y sobre todo subjetivo.

- III. Los puntos de vista. Determinan la altura a la que se ve al personaje. Por tanto, la elección de un punto de vista u otro depende de lo que se quiera contar y cómo se quiera contar. Los puntos de vista más utilizados en el cómic son (Díaz y Fernández ,1990, p.37):

- a. Normal. Se produce en las escenas en las que el observador se encuentra a la misma altura que el personaje. Este punto de vista es el más realista y es totalmente neutral.



- b. Picado. La escena se observa desde arriba. Su uso principal está orientado a minimizar o ridiculizar a un personaje. En

otras circunstancias puede servir para mostrar un campo visual que, de otra manera, sería inalcanzable.



- c. Picado absoluto o Cenital. El punto de vista se sitúa justo vertical a la acción del personaje.



- d. Contrapicado. La figura se sitúa en la escena por encima del observador, esto es, éste se encuentra por debajo del personaje. El contrapicado tiene como objetivo ensalzar al personaje, adquiriendo este más autoridad. Hablando del punto de vista contrapicado, es necesario atender al concepto *nadir*, el cual se produce cuando el punto de vista se sitúa justo debajo del personaje.

- IV. Los personajes. En primer lugar, debemos concretar qué entendemos por personaje. Según la Real Academia Española, definimos personaje como “un ser real o imaginario que figura en una obra literaria, teatral o cinematográfica.” (DRAE, 2018, s.v. *personaje*) En el cómic, al igual que en la novela, existen varios tipos de personajes que hay que tener en cuenta. Una característica distintiva de los dibujos de los

personajes del cómic es el uso de estereotipos de personajes: héroes, duendes, vagabundos. Por ejemplo, el héroe es representado fuerte, joven y atractivo. Si quisiéramos representar a un ladrón, lo caracterizaríamos con un antifaz, una camisa a rayas blancas y negras y con una gorra. (Díaz y Fernández ,1990, p.41)

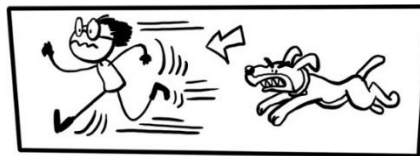


En este sentido, también hay que tener en cuenta el papel que juegan los estereotipos en el cómic y cómo son representados gráficamente, pues constituyen una de las características gráficas más auténticas del cómic. Los estereotipos gráficos, son utilizados para representar estados de ánimo o situaciones de dolor, sorpresa, miedo... Abordando esta materia de una manera más visual, podríamos decir que, en la siguiente viñeta, aparece un claro estereotipo gráfico del cómic. En la imagen podemos observar un claro ejemplo de estereotipo, en el que se produce una situación de sorpresa. (Díaz y Fernández ,1990, p.43)



- V. Símbolos cinéticos. Sirven para crear sensación de movimiento en el dibujo. A pesar de que la imagen en el cómic es estática, esta barrera se ha conseguido superar a través de

elementos gráficos que ayudan a sugerir el movimiento de los personajes. Pueden ser representados mediante líneas, puntos y franjas. El más común son las líneas cinéticas que marcan el recorrido de los personajes y aparecen justo detrás de ellos. Las líneas cinéticas, suelen aparecer en situaciones de mucho dinamismo, como en peleas o huidas. (Fernández y Díaz, 1990, p.45)



Otro símbolo que hace referencia al movimiento de la imagen y por tanto es de tipo cinético son las metáforas visualizadas. Estas metáforas sirven para ilustrar expresiones que son usadas en la vida real con tono metafórico. Un claro ejemplo de lo que estamos diciendo sería una viñeta en la que apareciese un personaje y una bombilla, representando una buena idea. (Fernández y Díaz, 1990, p.49)



Entre otras metáforas visualizadas, es importante mencionar otras que también son muy frecuentes en los cómics como las palabrotas, simbolizadas con culebras y centellas; el asombro, representado con un signo de exclamación o una situación de incertidumbre, representada con un signo de interrogación. (Fernández y Díaz, 1990, p.49)

Estas metáforas no son las únicas que podemos encontrar en los cómics, pero sí es importante destacar que los dibujos que hacen referencia a ellas siempre

se representan de la misma manera, así, el lector será capaz de interpretar varios dibujos que simbolicen una misma situación sin dificultad; por lo tanto, esto cobra mayor importancia si hablamos del cómic como recurso didáctico, y especialmente en la etapa de Primaria, pues ayudará al niño a establecer relaciones significativas entre la imagen y la narración sin necesidad de utilizar palabras. En palabras de Abad Molina (2012) “esta simbiosis, supone una colaboración que representa un pensamiento visual que se forma en cada individuo como espacio de lectura” (p. 5).

- VI. El color y la luz. El color, refiriéndonos al cómic, diremos que, según Barbieri (1998) no solo es importante saber qué color utilizar, sino también cuándo, pues no solo es utilizado como mero recurso por su definición visual, sino también por su contenido simbólico. Por ejemplo, en el caso de una escena de cómic emotiva, aparecerían colores cálidos como el rojo o el amarillo, mientras que sería poco común encontrar colores fríos como el azul o el verde. (p.56)

Para entender mejor la simbología del color, a grandes rasgos, se presentan algunas de las funciones que cumple en el cómic. A grosso modo, podemos clasificar los colores en cálidos y fríos. Los cálidos representan cercanía, acción y movimiento, la energía, etcétera; mientras que los colores fríos se utilizan para escenas tristes y de seriedad. (Fernández y Díaz, 1990, p.51)

Los colores fuertes y cálidos son muy llamativos y dan vivacidad al relato, por ello son muy utilizados en los cómics infantiles. (Fernández y Díaz, 1990, p.51)

Es importante señalar, sin embargo, que cada color puede tener una connotación específica sin atender a la categoría a la que pertenezca, es decir, de manera aislada cada color tiene un significado particular. Así, el color negro evoca lo desconocido, el misterio, el mal o la muerte, sin embargo, también sugiere elegancia, en contraste, el color blanco simboliza la pureza. El rojo

supone movimiento y acción, simboliza la vida. El amarillo se vincula con la energía o la riqueza. El verde representa la esperanza y el azul se relaciona con el mar y el cielo, pero también con la lealtad. (Fernández y Díaz, 1990, p.51)

Sin embargo, existe una cuestión interesante en torno al uso del color en el cómic, pues el autor puede en ocasiones alterar el significado de un color concreto atribuyéndole a la imagen un sentido totalmente diferente al que pensaríamos si atendiésemos a la simbología definida del color que se usa en este género, por ello, será imprescindible atender al contexto en el que éste se utiliza. Imaginemos que el autor asociara el color azul a las escenas de angustia y, sin embargo, este color apareciese en una escena que no representase una situación de estas características, sino, por ejemplo, una escena romántica, en este caso, al lector le evoca la sensación de que esa escena guarda un significado diferente al que normalmente se hubiese interpretado. (Barbieri, 1998, p.57)

Por su parte, la luz cumple también una función importante en la narración de la trama en el cómic. La práctica más utilizada es la iluminación difusa. La luz domina la escena y el efecto resultante es una escena sin sombras. (Fernández y Díaz, 1990, p.51)

Sin embargo, la luz no siempre aparece de la misma manera. Cuando la luz procede de un punto de luz muy concreto e intenso se produce el claroscuro, una técnica de pintura que usa contrastes muy fuertes entre luces y sombras. En el cómic, esta técnica es utilizada fundamentalmente para producir dramatismo en la escena. (Fernández y Díaz, 1990, p.52)



No obstante, si la luz proviene de detrás de los personajes y únicamente apreciamos su silueta lo denominamos contraluz. (Fernández y Díaz, 1990, p.52)



3.2.2. Componentes literarios.

Una de las características ya mencionadas del cómic, es la integración del texto y la imagen; aunque el texto dispone de sus propios espacios delimitados. Existen dos categorías de espacios. Los denominamos cartela y bocadillo (Fernández y Díaz, 1990, p.53):

- a. La cartela. Surge cuando es preciso introducir un texto para explicar el dibujo de la viñeta en la que aparece, ayudar a la continuidad de la historia o introducir algún comentario. Por lo general, se presenta en forma de rectángulo.



- b. Los bocadillos o globos. Acotan la región de la viñeta en la que aparecen los textos referidos a diálogos o pensamientos de los personajes. Están formados por un cuerpo, donde se incluye el texto y por un rabillo que indica el personaje que dice las palabras del texto. Generalmente aparece en forma ovalada, a veces rectangular. A veces, los globos pueden presentarse con líneas resquebrajadas

para añadir intensidad sonora al texto, en este caso, indican un chillido, estadillo o enfado.



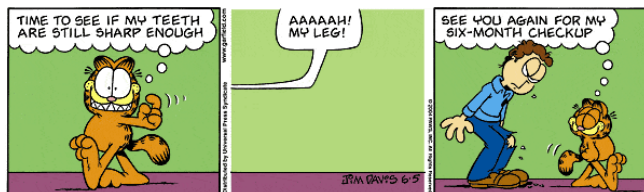
En ocasiones, también pueden referirse al sonido de un aparato eléctrico, como la radio. Cuando el globo aparece con un contorno ondulado puede indicar temor o indecisión; sin embargo, si aparece con líneas discontinuas insinúa susurros. Suele ser utilizado en situaciones de confidencia o secreto.



Sin embargo, para comprender el lenguaje del cómic, no solo es necesario atender a la forma de los globos, sino también a la del rabillo que señala al personaje que habla en cada ocasión, pues también tiene códigos expresivos. Por ejemplo, un rabillo con forma de círculos, indica que el texto que contiene el globo es un pensamiento. (Fernández y Díaz, 1990)



A veces, puede ocurrir que el rabillo del bocadillo proceda de fuera de la viñeta, en este caso, indica que el texto hace referencia a un personaje que no vemos (Fernández y Díaz, 1990).



También puede aparecer un mismo globo de diálogo con varios rabillos, en este caso, indica que son dos o más personajes los que dicen lo mismo al mismo tiempo. (Fernández y Díaz, 1990) En ocasiones, los globos también son utilizados para incluir sueños de los personajes.



- c. El texto. Este elemento también representa una parte importante del cómic.

En este contexto, según Fernández y Díaz (1990), entendemos texto como “la letra que está contenida en los globos o en las cartelas”. Como sabemos, el texto no es un elemento pasivo, sino que es un recurso que aporta expresividad a los diálogos de los personajes. Por ejemplo, si la letra que se presenta es de gran tamaño, podemos suponer que sugiere un volumen sonoro mucho mayor que aquella de menor tamaño. Por el contrario, una letra de menor tamaño ayuda a que el espectador perciba un volumen de voz más bajo, característico por ejemplo de situaciones en las que hay susurros.

De la misma manera, la forma de las letras puede aportar expresividad al texto, por ejemplo, una letra ondulada puede

informar acerca de que un personaje está cantando. (Fernández y Díaz, 1990)

Además, para realizar un análisis completo de los textos del cómic, es necesario dentro de este subapartado hacer mención a las onomatopeyas. El último de los elementos literarios son las onomatopeyas, expresiones no verbales que indican sonidos o ruidos que no son propios del lenguaje humano. En el cómic, sirven para indicar sonidos no verbales que aparecen en algunas circunstancias y pueden aparecer tanto dentro como fuera de los globos. (Fernández y Díaz, 1990)



3.2.3. Componentes narrativos. Toda historieta tiene un carácter narrativo, por lo tanto, también un tiempo, es decir, hay un antes y un después. Este efecto temporal se consigue mediante el encadenamiento de varias viñetas. A esta estructuración la denominamos montaje. Este montaje, sigue unas normas básicas para que, al pasar de una viñeta a otra, el lector no pierda la continuidad del relato. (Fernández y Díaz, 1990)

- I. Plano-contraplano. Esta técnica consiste en ir alternando los planos para mostrar siempre en primera plana al personaje protagonista de la escena. Una variante de esta técnica es el zoom que sirve para acercar o alejar a un personaje.



- II. Raccords. Este método relaciona diferentes viñetas con el objetivo de no romper la ilusión de la secuencia. Consiste en que el dibujo de una viñeta sigue en la siguiente. También puede ser denominada continuidad espacial o temporal entre dos planos consecutivos



Una variante de esta técnica se produce cuando ocurre un cambio de espacio dentro de una misma acción. Por ejemplo, si mostráramos tres etapas del recorrido de un corredor. Otras veces, se utiliza para ilustrar el paso del tiempo, por ejemplo, para mostrar el crecimiento de un árbol.

- III. Saltos en el tiempo. Existen tres tipos: *elipsis*, *flashback* y *flashforward*. La *elipsis* implica un salto hacia delante en el tiempo. En ocasiones, se utiliza la técnica del fundido para marcar explícitamente la *elipsis*, donde la viñeta va oscureciendo hasta quedar completamente negra. Sirve para marcar un punto y aparte en la historia.



El *flashback* y el *flashforward* se utilizan cuando el tiempo transcurre de forma no lineal; el *flashback* se produce cuando un personaje recuerda un acontecimiento del pasado y se indica dibujando un borde con ondulaciones en la viñeta. Sin embargo, el *flashforward* supone trasladar la acción al futuro. En ocasiones, se utiliza la técnica de la ralentización, utilizada cuando se quiere indicar que el tiempo transcurre a cámara lenta con el objetivo de enfatizar el dramatismo de la escena.

- IV. Acciones paralelas y acciones simultáneas. En las acciones paralelas, se narran alternativamente dos acontecimientos que ocurren en dos sitios diferentes de manera consecutiva en una misma historieta.



Una vez conocidas las características del cómic, es importante señalar que tal y como apunta Rodríguez Diéguez, la consecuencia de la integración de la imagen visual y el contenido verbal posibilita un alto nivel de redundancia en el mensaje, lo que permite garantizar su decodificación por parte del lector.

Esta última idea es importante si atendemos a la situación de muchos de los alumnos que podemos encontrarnos hoy día en las aulas, muchos de ellos prelectores o con dificultades lectoescritoras, para los que, por lo tanto, el cómic resultaría no solo un recurso interesante importante para su aprendizaje curricular sino también para la comprensión de la realidad que le rodea. Por todo ello, consideramos la necesidad de percibir el cómic no solo como un entretenimiento sino también como un recurso de gran valor educativo.

3.3. El cómic como recurso didáctico

“La creación de tebeos e historietas en el aula se convierte, sin duda, en una actividad interdisciplinar, con alta dosis de motivación para los alumnos.” (Guzmán López, 2011, p.127)

Barrero (2002, p.6), establece cuatro ventajas pedagógicas del cómic. Estas son:

- a. Estimula la creatividad
- b. Favorece el aprendizaje
 - Mejora la capacidad lectora del alumno y enriquece su vocabulario
 - Mejora la expresión
 - Favorece la retención de palabras complejas por medio de la asociación
 - Secunda la comprensión lectora a través de su relato
 - Mejora la atención
 - Es un recurso excelente para el aprendizaje de idiomas
- c. Facilita la alfabetización del lenguaje icónico
 - Permite al niño acercarse al sistema de códigos de la imagen
 - Es una alternativa a la enseñanza basada únicamente en el lenguaje escrito.
 - Ayuda a fomentar la conciencia crítica y a elaborar sus propias ideas sobre el mundo que le rodea, siendo así menos manipulable ideológicamente.
- d. Refleja la realidad social

Del mismo modo, Del Rey Cabero (2013, p.183) indica que a pesar de que en los últimos años el cómic haya sido utilizado como recurso para incitar a los alumnos a la lectura, sus posibilidades didácticas trascienden mucho más allá,

ya que, a través del cómic, los alumnos tienen la posibilidad de desarrollar más competencias además de la lectora y acceder a muchos otros aprendizajes.

Además, se ha demostrado que el cómic es un material que permite la adaptación a diversas disciplinas y ayuda a fomentar el aprendizaje de aquellos campos en los que el alumnado se muestra interesado. Debido a que ofrece la posibilidad de elaborar historietas de todas las materias, su uso como medio de enseñanza puede ir desde el fomento y el aprendizaje de la lectura hasta facilitar una visión crítica de ésta que ayude a los alumnos a ser capaces de analizar aspectos como estereotipos sociales, patrones, etcétera. (Guzmán López, 2011)

Es posible, también, gracias a la combinación entre el lenguaje verbal e icónico, favorecer el desarrollo integral desde una perspectiva interdisciplinar de las distintas facetas de la personalidad de los alumnos. A través del cómic, trabajan la expresión artística, la expresión lingüística y la expresión dinámica y dramática a la vez que se relacionan socialmente con el resto del alumnado, fomentando al mismo tiempo sus habilidades sociales. (Guzmán López, 2011)

Si como maestros conocemos la importancia y el formato del cómic, podremos, además, haciendo un buen uso de este material, fomentar las cuatro habilidades fundamentales del lenguaje: comprensión lectora, expresión escrita, comprensión auditiva y expresión oral. (Del Rey Cabero, 2013)

Para desarrollar estas cuatro destrezas a través del género del cómic, debemos tener en cuenta lo que sigue a continuación: (Guadamillas Gómez, 2014)

- Destreza 1: Comprensión lectora

La principal razón por la que este género puede considerarse adecuado para el desarrollo de esta destreza deriva de sus propias características, de manera más específica, de la interacción que existe entre el texto y las imágenes. Los cómics utilizan un lenguaje sencillo y cotidiano al mismo tiempo que lo presenta en un contexto icónico que resulta

atractivo para el alumnado, proporcionándole en todo momento un apoyo visual que favorece la comprensión del texto.

- Destreza 2: Expresión escrita

Es importante destacar que el cómic no solo resulta útil para el desarrollo de la lengua informal, sino también para actividades como descripciones de personajes y/o entornos, desenlaces de historias, etcétera, resultando también de esta manera un excelente apoyo para lengua formal.

- Destreza 3: Comprensión auditiva

Al igual que cualquier género literario, el cómic puede resultar un recurso excelente para desarrollar la comprensión auditiva del alumnado si lo combinamos con otras estrategias didácticas como el llamado *storytelling*. Entendemos *storytelling* como el acto de narrar historias apoyándose tanto en palabras como en imágenes. A través de esta estrategia didáctica podremos utilizar el cómic para desarrollar la comprensión auditiva de nuestros alumnos, ayudándoles a interpretar fonemas, sílabas, palabras e incluso discursos.

- Destreza 4: Expresión oral

Este género, posibilita el tratamiento de diferentes temas, ofreciendo de esta manera un amplio abanico de contextos posibles en el aula a nivel comunicativo. Actividades como el conocido *roleplaying*, técnica a través de la cual se simulan situaciones de la vida real, ayuda a los alumnos a desarrollar la expresión oral y comunicativa a través de otros géneros artísticos y literarios como el cómic, convirtiéndolo así en un material didáctico muy dócil.

Por otro lado, a fin de explicar las repercusiones educativas y didácticas que puede tener el cómic como recurso en el aula, García Jiménez (2010) en “El uso del tebeo como recurso didáctico”, afirma que con el cómic se puede tratar

cualquier materia, por tanto, supone un recurso didáctico de gran importancia para abordar aquellos conocimientos en los que los niños tienen más dificultades de aprendizaje, siendo más sencillo entender el mensaje que se les intenta transmitir. Del mismo modo, a fin de corroborar la idea del tebeo como recurso educativo de interés en el aula, a continuación, se muestran algunas de las ventajas de este elemento en la enseñanza (García Jiménez, 2010):

- a. Ayuda a crear hábitos de lectura en los alumnos ya que supone un elemento motivador para ellos ya que sale de lo usual.
- b. Puede favorecer que el alumno sienta interés por leer otros tipos de medios educativos.
- c. Fomenta la creatividad de los niños.
- d. Al presentarse el tebeo en el mismo formato que un libro, ayudará a los alumnos a adquirir aspectos que pueden resultar útiles a lo largo de su formación académica.
- e. Es un recurso apto para cualquier etapa educativa y para cualquier materia.

Por otro lado, también hay que tener en consideración las posibilidades culturales que ofrece el cómic, por ello, tal y como apunta Guadamillas Gómez (2014), es importante no obviar el lenguaje histórico que este género puede aportar, pues puede ser considerado un excelente material para la transmisión de conocimientos culturales referentes a la Historia. En palabras de Guadamillas Gómez (2014), “podemos considerar los cómics como un recurso que el lector puede interpretar y del que puede extraer numerosas asociaciones culturales a través de la asociación viñeta-texto y la visualización de lugares y personajes en un tono más desenfadado”. (Guadamillas Gómez, 2014, p.165)

Sin embargo, no solo debemos preparar a los alumnos para realizar un uso apropiado de este material, sino que nosotros como docentes debemos ser capaces de controlar un conjunto de habilidades en torno al cómic que permitan ofrecer al alumnado una enseñanza apropiada y por tanto un aprendizaje significativo. Tal y como expresa Barrero (2002), las destrezas que

debe desarrollar un maestro para llevar a cabo un buen aprendizaje a partir de este recurso por parte de sus alumnos son:

- Comprender el concepto de cómic y conocer todo el conocimiento relacionado con él y sus elementos.
- Comprender el cómic como un medio unido a la cultura del niño.
- Inculcar la idea de que se pueden utilizar lenguajes plásticos a la vez que literarios para acceder a la cultura y a la sociedad.
- Aceptar que el esquema básico de la lectura de la historieta favorece el desarrollo de los esquemas de lateralidad y de lectoescritura, ayudando a adquirir un sentido de ordenación espacio temporal.
- Fomentar el espíritu crítico. Debe saber en todo momento si el alumnado entiende y muestra interés por los conceptos que se abordan en el aula. A su vez, debe conocer si existen mensajes ocultos y/o valores subyacentes que puedan inducir a error al alumno, así como procurar en todo momento una lectura crítica de los mismos.
- Y, sobre todo, debe existir una aproximación del maestro a este recurso, percibiendo todos aquellos conceptos e ideas que guarden relación con el cómic y su uso como material didáctico en el aula.

3.3.1. El cómic en Educación Plástica en la etapa de Primaria

De acuerdo con el Currículum que regula la etapa de Educación Primaria actual, entendemos Educación Plástica como “el estudio de la imagen en todas sus manifestaciones, tanto visual como audiovisual, en el que cobran una gran relevancia las aportaciones que las Tecnologías de la Información y la Comunicación realizan al mundo de la imagen.” ¹ (Real Decreto 126/2014, p. 19401) Del mismo modo, es importante tener en cuenta que la Educación Plástica se incluye dentro del bloque de Educación Artística, del que también forma parte la Educación Musical.

A pesar de que la asignatura de Educación Plástica es una materia obligatoria en el currículum de Educación Primaria, sigue estando hoy en día infravalorada no solo por los educadores sino también por la sociedad. Esto se debe, en parte, a la excesiva relevancia que se les otorga a otras materias y que por ello gozan de más horas lectivas en el currículum escolar. Sin embargo, y a pesar de todo esto, no se puede decir que la educación plástica pueda considerarse como un mero pasatiempo, pues contribuye de manera determinante al desarrollo personal y psicoevolutivo del niño. Por lo tanto, el dibujo y la expresión artística deben entenderse como un medio para desarrollar la creatividad y la sensibilidad estética del niño y deben ser concebidas como parte de su proceso de crecimiento. En palabras de Lucía Lazotti (1981), “la finalidad de la educación artística no es la de formar artistas sino la de enriquecer las capacidades expresivas y comunicativas de los alumnos”.

En la actualidad, el género del cómic no goza de un apartado específico dentro del bloque referente a la Educación Plástica en el currículum escolar. No obstante, algunos de los estándares de aprendizaje que lo configuran coinciden con varias de las tareas educativas que ofrece este género. Estos son: (Educación, 2014)

¹ REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Anexo I. Boletín Oficial de España, 1 de marzo de 2014, núm. 52.

- “Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic.”
- “Distingue el tema o género de obras plásticas.”
- “Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.”

3.3.2. Errores y dificultades

Según Barrero (2002, p. 11), los errores más frecuentes que presentan los alumnos a la hora de elaborar un cómic y que, por lo tanto, deben ser objeto de atención por parte del docente son:

- Secuenciación deficiente
- Monotonía en el uso del encuadre
- Equívoca ordenación de viñetas
- Deficiente disposición de los textos en los bocadillos
- Globos situados en orden incorrecto
- Textos mal redactados y con errores ortográficos
- Incorrecto uso del color
- Falta de originalidad

Por todo lo anteriormente expuesto, podemos decir que es importante tener en consideración este material en las aulas puesto que ayuda a la buena educación de la imagen que, además, como sabemos gracias a los estudios pedagógicos, el desarrollo de la creatividad, al igual que la adquisición del lenguaje, coincide con los primeros años de vida del niño y, por tanto, con su etapa escolar. Además, hoy más que nunca los niños están expuestos de manera constante a entornos virtuales, por ello, resulta no solo importante sino también necesario educar en cultura e interpretación visual. (Barrero, 2002)

4. CARACTERÍSTICAS Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1. Introducción

El siguiente apartado consta de una propuesta didáctica basada en el diseño y elaboración de un cómic cuyo objetivo es conocer y apreciar este material como un elemento artístico y un recurso didáctico de gran valor para el alumnado en etapa escolar.

La propuesta se fundamenta en el aprendizaje basado en proyectos y ha sido llevado a cabo a través de un aprendizaje de carácter cooperativo. Ha sido puesta en práctica en el último ciclo de la etapa de Primaria, concretamente en el sexto curso, en un grupo formado por 31 alumnos de entre 11 y 12 años y buscando desarrollar la creatividad del alumnado. El docente guiará a los alumnos en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y sus trabajos serán objeto de evaluación de esta propuesta.

Este diseño, plantea a su vez la necesidad de fomentar la creatividad y el sentido crítico desde edades tempranas al mismo tiempo que procura evidenciar que la Educación Plástica resulta un elemento no solo importante, sino determinante en el desarrollo psicoevolutivo del niño a la vez que se presenta el cómic como un elemento de gran valor para el desarrollo de capacidades perceptivas y para el tratamiento de temáticas transversales.

Sin embargo, es importante destacar que a pesar de haber sido enfocada y llevada a cabo en la asignatura de Educación Plástica, esta propuesta se aproxima a un modelo de enseñanza interdisciplinar, ya que además de la competencia artística trabaja muchas otras, entre ellas la competencia lingüística, la competencia social y cívica y la competencia aprender a aprender, evidenciando de esta manera los nexos que existen entre las

diferentes asignaturas del currículum logrando en consecuencia una mejor efectividad en la enseñanza y por tanto en la educación del alumnado.

4.2. Metodología

A la hora de impartir conocimiento, no solo es importante atender al contenido que se enseña, sino también al modo de enseñarlo, es decir, a la metodología, ya que ésta determinará, entre otros muchos aspectos, la manera de actuar del profesorado, las formas de comunicación y los tipos de relaciones que se establezcan con los alumnos.

Los principios metodológicos por los que se regirá esta propuesta didáctica tendrán como objetivo central fomentar el interés por el género del cómic en el alumnado desde su perspectiva artística. Del mismo modo, se buscará promover otros aspectos tales como la creatividad, el esfuerzo individual, el aprendizaje cooperativo y la responsabilidad compartida a través de un aprendizaje que englobe las dimensiones emocionales, cognitivas y motivacionales del alumnado ayudándole a crear un mapa mental del conocimiento.

A continuación, se presentan las principales metodologías didácticas en las que se basa este proyecto, todas ellas fundamentadas en un aprendizaje activo en el que los alumnos tengan la oportunidad de implicarse en la adquisición de nuevos conocimientos. Todas ellas son necesarias para realizar el proyecto y no son inconexas, sino que se complementan entre sí para lograr que el alumno adquiera los conocimientos necesarios a través de un aprendizaje significativo.

I. Aprendizaje basado en Proyectos (ABP).

Entendemos el Aprendizaje basado en Proyectos como una estrategia de enseñanza- aprendizaje que se fundamenta en dos premisas (MECD, 2012):

- i. “Disponer de un problema/proyecto real planteado al alumnado que impulsa a los estudiantes a trabajar en equipo para buscar una solución.”
- ii. “Una integración total y plena del proyecto en el currículo del módulo correspondiente de forma que las materias impartidas se supediten a la resolución de este.”

II. Aprendizaje Cooperativo o *Cooperative Learning*

Este método de aprendizaje se contrapone al modelo de aprendizaje individualista característico de la Escuela Tradicional. En el aprendizaje de tipo cooperativo o colaborativo, cada alumno trabaja de manera individual a la vez que colabora con otros compañeros. Así pues, varios autores han indagado sobre los beneficios que este aprendizaje puede aportar a los alumnos. Hace ya muchos años, Johnson, Johnson y Holubec plantearon esta metodología como una alternativa al aprendizaje individualista. Para comprender mejor este concepto, diremos que el aprendizaje cooperativo se define como “el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (Johnson, Johnson y Holubec, 1994)

El aprendizaje y por tanto la metodología en la que se fundamenta esta actividad procura en todo momento desligarse de modelos de enseñanza que puedan asemejarse al tradicional partiendo de la base de que el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje y el docente ejerce únicamente el papel de guía, orientando al alumnado durante el proceso.

En definitiva, podemos decir que el procedimiento didáctico llevado a cabo en esta propuesta, pretende alejarse del estilo autocrático, situándose en un término medio entre el estilo de enseñanza democrático, en el que el docente planifica su intervención de acuerdo al grupo de alumnos que tiene animándoles a decidir, debatir y trabajar y el estilo pedagógico denominado *laissez-faire*, caracterizado por la falta intervención del profesorado en el proceso de aprendizaje, cediendo la iniciativa a los alumnos fomentando así su autonomía y apostando por un aprendizaje significativo.

4.3. Contenidos y recursos

Los contenidos que forman parte de esta propuesta se van a tratar de manera práctica a través de las actividades que se irán desarrollando a lo largo de las sesiones que la componen. Algunos de los contenidos forman parte del currículum de Primaria, además de los contenidos relativos a la información referente a los personajes históricos a los que se hace alusión.

Los bloques y los contenidos son dos: Educación Artística y Lengua Castellana y Literatura. Se exponen a continuación (Educación, 2014):

ANEXO II. ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA (EDUCACIÓN PLÁSTICA)

Bloque I. Educación Audiovisual

- “Documentación, registro y valoración de la información necesaria para llevar a cabo un proyecto creativo.”
- “Creación y realización de un proyecto plástico que englobe todos los medios de expresión propios de este bloque”.

Bloque II. Expresión Artística

- “Creación y realización de un proyecto plástico que englobe todos los medios de expresión propios de este bloque”.
- “Uso de las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de información”.

ANEXO I. LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Bloque II. Comunicación escrita. Escribir

- “Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, diálogos”.
- “Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles publicitarios. Anuncios. Tebeos”.
- “Aplicación de las normas ortográficas y signos de puntuación: punto, coma, punto y coma, guion, dos puntos, raya, signos de puntuación paréntesis y comillas. Acentuación”.

Bloque II. Comunicación escrita. Leer

- “Desarrollo de la comunicación lingüística”.

Bloque IV. Conocimiento de la lengua

- “Uso eficaz del diccionario para ampliación de vocabulario y como consulta ortográfica y gramatical”.
- “Ortografía: utilización de las reglas básicas de ortografía. Reglas de acentuación. Signos de puntuación”.

Una vez expuestos los contenidos que se trabajan durante el desarrollo de esta propuesta didáctica, haremos referencia a los recursos que han facilitado y han hecho posible la realización de este proyecto.

Los recursos utilizados para llevar a cabo esta propuesta didáctica pueden clasificarse en dos grupos diferentes: humanos y materiales.

- **Recursos humanos**

En primer lugar, se encuentra el docente encargado de llevar a cabo las sesiones de esta propuesta. Podrá ser un profesor especialista o en su defecto, el tutor del grupo-clase donde se desarrolle dicha propuesta.

Entre otros recursos humanos, encontramos al resto de profesores del centro donde se desarrolla la propuesta y a los alumnos encargados de llevarla a cabo.

- **Recursos materiales**

En primer lugar, hay que tener en cuenta las instalaciones del centro en su totalidad y más concretamente el aula en el que se lleva a cabo esta propuesta.

En segundo lugar, son necesarios materiales escolares como cartulinas, hojas, lápices, pinturas y tijeras. Además, será necesario la existencia de varios ordenadores para realizar la búsqueda de información acerca de los contenidos que configuran esta propuesta. En este caso, como la propuesta ha sido puesta en práctica, hay que concretar que los ordenadores que se han utilizado en este caso han sido los *Chromebook*, unos ordenadores portátiles que trabajan con el sistema operativo Google Chrome OS.

Finalmente, en tercer lugar, hacer mención a otros recursos materiales que han sido utilizados en esta actividad y que son característicos de las aulas escolares, como pupitres y sillas.

4.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje

Los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de esta propuesta son los que figuran en el currículum de sexto curso de Educación Primaria y son los correspondientes a la asignatura de Educación Plástica, la cual forma parte del bloque de Educación Artística. (Educación, 2014)

Criterios de Evaluación	Estándares de Aprendizaje
Bloque I. Educación Audiovisual	
1. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.	<p>1.2. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos en los utilizando la tipografía más adecuada a su función.</p> <p>1.3. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic.</p>

Criterios de Evaluación	Estándares de Aprendizaje
Bloque II. Expresión Artística	
1. Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.	<p>1.1. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción.</p> <p>1.2. Distingue el tema o género de obras plásticas.</p>
2. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.	<p>2.1. Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.</p> <p>2.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p> <p>2.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos.</p>

<p>3. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.</p> <p>4. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.</p>	<p>3.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido.</p> <p>4.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final.</p>
--	---

Del mismo modo, también es importante hacer referencia a las competencias básicas de aprendizaje que se desarrollan durante las sesiones que son llevadas a cabo a lo largo de esta propuesta didáctica. Son las que siguen a continuación (Educación, 2014):

- I. Competencia artística.
- II. Competencia lingüística.
- III. Competencia básica en tecnología
- IV. Competencia Aprender a aprender
- V. Competencia social y cívica
- VI. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
- VII. Conciencia y expresiones culturales

4.5. Evaluación

La evaluación será la manera de corroborar si el trabajo que se ha realizado es correcto y si con él se han cumplido los objetivos estipulados para esta propuesta. Entendemos la evaluación como la valoración continuada de los conocimientos y aptitudes del alumnado. Por tanto, a la hora de calificar, se otorgará más valor a la evaluación continua, es decir, al proceso que al resultado final.

La evaluación de esta propuesta didáctica está estructurada en tres partes. Estas son:

- a. Evaluación inicial: durante este proceso, el docente deberá reconocer los conocimientos previos de los alumnos para poder establecer unos contenidos y unos objetivos acordes a la situación formativa del alumnado. Además, se realizará una explicación previa de aquellos aspectos en los que el docente tenga conocimiento de que los alumnos pueden presentar dificultades.
- b. Evaluación continua: se realiza con el objetivo de ajustar la actividad lo mejor posible a las necesidades y características de los alumnos, por ello, se evaluará si las actividades son adecuadas para el grupo al que van dirigidas, pudiendo ser modificadas en todo momento si la situación lo requiriese. Para ello, el maestro deberá prestar atención a los errores y dificultades que surjan a lo largo de todo el proceso, resolviendo dudas y adaptando los materiales para que el aprendizaje sea satisfactorio.
- c. Evaluación final: se lleva a cabo con la intención de validar la actividad y sus resultados. Su objetivo fundamental es el de corroborar que se han alcanzado los objetivos estipulados. De ella se obtiene la calificación final del alumnado, aunque no por ello esta fase debe ser considerada determinante.

Además de los criterios de evaluación que figuran en el currículum, hay que tener en cuenta los siguientes ítems a la hora de evaluar:

- El grado de implicación de los alumnos durante el desarrollo de la actividad.
- La capacidad de los alumnos para trabajar en equipo.
- La variedad de recursos y materiales utilizados por los alumnos para desarrollar su proyecto.
- La originalidad.
- El grado de veracidad de la información encontrada y plasmada en el proyecto.

Además de la evaluación realizada por el profesor, los alumnos deberán autoevaluarse a sí mismos. Para ello, deberán responder a un cuestionario en el que deberán calificarse numéricamente, tanto de manera individual y colectiva.

Finalmente, cabe destacar que las calificaciones emitidas por ambas partes deberán ser positivas para que la calificación final también lo sea y se entienda que el aprendizaje ha sido satisfactorio.

4.6. Sesiones

Esta propuesta ha sido llevada a cabo durante el tercer trimestre del curso 2017/ 2018 en un colegio de la ciudad de Santander. Dicha propuesta, se ha desarrollado a lo largo de seis semanas en las horas correspondientes a la asignatura Educación Plástica que establece el currículum actual, es decir, una hora semanal.

Hay que destacar que esta organización de las sesiones es orientativa, pues el ritmo de trabajo varía en función de la sesión y del grupo de alumnos.

Curso: 6º Educación Primaria	Sesiones: 1-2
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none">• Conocer los conocimientos previos de los alumnos• Presentar de la actividad• Organización de grupos de trabajo• Elección del personaje histórico sobre el que se realizará el cómic• Buscar la información pertinente acerca del personaje elegido	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none">• Ordenadores portátiles (Chromebook)• Lápiz y papel	
Desarrollo	
<p>El maestro realiza preguntas relativas al género del cómic a los alumnos para conocer sus conocimientos previos: ¿Qué es un cómic?, ¿qué nombres de personajes y de cómics conocéis?, etcétera.</p> <p>Una vez conocidos los conocimientos previos de los alumnos se realizará una explicación sobre la actividad que se va a llevar a cabo.</p> <p>Después, los alumnos deberán agruparse en equipos de tres personas y deliberar y decidir, de manera conjunta, acerca del personaje sobre el que</p>	

realizarán el cómic.

En el siguiente paso, deberán, utilizando los Chromebook, realizar una búsqueda de información en internet acerca del personaje que hayan elegido.

Curso: 6º Educación Primaria	Sesiones: 3-4
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none">• Conocer qué elementos y qué personajes van a aparecer en cada viñeta• Realizar el primer boceto del proyecto en un folio en blanco• Realizar un borrador para organizar las viñetas	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none">• Lápiz y papel• Gomas de borrar	
Desarrollo	
<p>En primer lugar, los alumnos deberán organizarse y conocer el número de viñetas que van a necesitar para realizar su cómic.</p> <p>Después, deberán meditar acerca de qué elementos van a aparecer en cada viñeta, tanto los referentes al género del cómic (viñetas, bocadillos, cartelas...) como sobre aquellos que guardan relación con el personaje histórico que han elegido para que protagonice su historia.</p> <p>Tras concretar todo lo anterior, comenzarán a ilustrar en el boceto los dibujos de cada una de las viñetas, así como las cartelas y bocadillos donde se especificará la información acerca de los personajes y de la historia que quieran contar en cada caso.</p>	

Curso: 6º Educación Primaria	Sesiones: 5-6
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar en una cartulina A2 las viñetas y bocadillos definitivos que configurarán el cómic • Colorear y/o decorar los dibujos previamente bosquejados en la cartulina 	
Materiales	
<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas A2 • Lápices • Gomas de borrar • Pinturas (lápices y/o rotuladores de colores) • Tijeras • Adhesivos (pegamento, celo...) 	
Desarrollo	
<p>Esta sesión consiste fundamentalmente en plasmar los bocetos previamente realizados en unas cartulinas de tamaño A2 (una cartulina por grupo de trabajo). En primer lugar, deberán hacerlo a lápiz y posteriormente podrán colorearlo como deseen.</p> <p>En ellos, al igual que en los bocetos, deberán aparecer todas las viñetas que configuran en cómic con sus correspondientes dibujos, cartelas y/o bocadillos de diálogo.</p> <p>Una vez dibujados, los alumnos deberán aplicar color a dichos dibujos para aportar mayor expresividad a las viñetas y por tanto al cómic. También podrán incluir los elementos que consideren oportunos y/o interesantes para decorar su cómic, por ejemplo, pegatinas, polvos de colores, etcétera.</p>	

4.7. Conclusiones de la actividad

La propuesta que se refleja en este TFG ha sido llevada a cabo en el colegio La Salle de la ciudad de Santander y se ha puesto en práctica durante las horas estipuladas para la asignatura Educación Plástica en el sexto curso de la etapa de Primaria.

Las conclusiones que podemos deducir de esta propuesta didáctica son:

- a) Para llevar a cabo la configuración de los equipos y que la estructuración de estos fuese satisfactoria, ha sido necesario conocer al grupo de alumnos en el que se iba a llevar a cabo la propuesta. Por ello, fue llevada a cabo durante el último mes de mi periodo de prácticas.
- b) El proceso de elaboración del proyecto ha sufrido alteraciones en función del grupo de trabajo.
- c) Se ha buscado, y en general se ha logrado, fomentar el interés por el género del cómic en los alumnos y alumnas.
- d) Se ha observado y se valora el respeto y el compañerismo que ha existido entre todos los niños durante todas las sesiones que se han llevado a cabo y que ha contribuido al buen clima en el aula.
- e) Los alumnos han podido aprender y desarrollar valores cívicos y sociales como el compañerismo, la ayuda mutua, el respeto o la colaboración.
- f) Aunque no en todos los grupos, se han podido percibir algunas dificultades en los alumnos a la hora de establecer los roles en los equipos y en el reparto de tareas.

- g) Todos los alumnos y alumnas han participado activamente en el proyecto, mostrando preocupación por el desarrollo del mismo y prestando atención a las directrices del profesor.
- h) Consideramos que la metodología elegida para realizar el proyecto ha sido la adecuada ya que ha conseguido fomentar la autonomía, la responsabilidad compartida y la creatividad en todo el alumnado.
- i) Esta actividad ha ayudado a corroborar la idea del cómic como un recurso apropiado y útil para el desarrollo de las capacidades artísticas y creativas del alumnado en etapa escolar.
- j) A pesar de que como sabemos, los cómics suelen tener una estructura y unas características definidas, muchos de los que se han realizado no se ajustan a dichas características, aunque no por ello quedan excluidos del género del cómic y se valoraron positivamente.
- k) En general, esta actividad ha contribuido a que los alumnos superasen el miedo a “dibujar mal”, ya que en ningún momento se ha solicitado a los estudiantes ajustarse a las leyes de representación que se consideran acertadas hoy en día.
- l) Este proyecto ayuda a corroborar que aquellas propuestas didácticas que se alejan del aprendizaje a través del libro de texto resultan motivadoras e interesantes no solo para el alumnado sino también para los maestros y que, a su vez, contribuyen a fomentar los cuatro pilares básicos de la educación, Aprender a ser, Aprender a hacer, Aprender a aprender y Aprender a vivir juntos.

5. CONCLUSIONES

En este último apartado se presenta a modo de síntesis un análisis sobre la elaboración de este documento, compuesto por una base teórica que fundamenta la propuesta didáctica que contiene.

En general, se ha procurado aportar toda la información necesaria para comprender el lenguaje del cómic (elementos, características, etcétera) y entender su utilización y valor como recurso didáctico.

Además, en este Trabajo de Fin de Grado, se ha hecho hincapié a lo largo de todo su desarrollo en la importancia que tiene la Educación Plástica en el desarrollo psicoevolutivo del niño, así como en su aprendizaje académico.

Como es sabido, la educación a priori suele estar focalizada hacia la enseñanza de lo conceptual y lo académico, obviando en muchas ocasiones el valor de lo emocional y la importancia que tiene en el proceso de aprendizaje de los alumnos. Por ello, el cómic, como forma de expresión y como arte, puede considerarse un recurso útil y valioso para contrarrestar esas carencias que puedan presentar los alumnos el terreno emocional, así como para la enseñanza de lo que denominamos Educación Plástica.

En este trabajo, además, se presenta el uso del cómic en la educación como una vía para la educación en valores y para el fomento de habilidades tan importantes hoy día en nuestra sociedad como la empatía, la colaboración o el respeto mutuo.

Por todo ello, consideramos el cómic como un recurso que suscita el interés en los alumnos favoreciendo aprendizajes significativos al mismo tiempo que cuenta con una gran flexibilidad, por lo que como docentes debemos tenerlo en cuenta a la vez que considerar interesante incorporarlo en las planificaciones didácticas de la escuela actual.

AGRADECIMIENTOS

Quiero darles las gracias a todos los alumnos y alumnas que han hecho posible esta propuesta didáctica colaborando y trabajando en los proyectos que se exponen en este Trabajo de Fin de Grado.

A todos los profesores del centro que participaron y especialmente a mi profesor y tutor de prácticas que me dio la oportunidad de llevar a cabo esta actividad en el aula y me guió y apoyó en todo el proceso para completar la propuesta de manera satisfactoria y gracias al que, sin su apoyo, el desarrollo de esta iniciativa no hubiera sido posible. Él ha sido, junto con quien he desarrollado y evaluado esta actividad y con quien he trabajado durante todo el proyecto.

Asimismo, quiero mostrar mi gratitud al colegio la Salle de la ciudad de Santander por facilitarme los materiales y recursos necesarios para ello, contribuyendo de manera decisiva al desarrollo de esta propuesta.

A mi director, Víctor Alba Rodríguez por estar presente en este proceso desde que comenzó, por haberme orientado, corregido y evaluado este trabajo.

A todos aquellos, que de una manera u otra contribuyeron o facilitaron este Trabajo de Fin de Grado.

BIBLIOGRAFÍA

Abad Molina (2012) Imagen-palabra: texto visual e imagen textual. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4555619>

Academia Española (2001) Diccionario de la Real Academia Española (DRAE). Madrid: España. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=KXE9Ryz>

Academia Española (2014) Diccionario de la Real Academia Española (DRAE). Madrid: España. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=9vpr4Ha>

Academia Española (2018) Diccionario de la Real Academia Española (DRAE). Madrid: España. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=SjYCHmh>

Barbieri (1998) *Los lenguajes del cómic*. Instrumentos Paidós.

Barrero (2002) Los cómics como herramientas pedagógicas en el aula. Recuperado de <https://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>

Boletín Oficial del Estado (2014) núm. 29. Recuperado de https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-2222

Boletín Oficial de Cantabria (2014) núm. 215. Recuperado de <https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=276487>

Del Rey Cabero, E (2013) El cómic como material en el aula de E/LE: Justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. Recuperado de <https://search.proquest.com/openview/2975261e6b7031e62d5533ab99e2fe9c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1936344>

Díaz, O & Fernández, M (1990) *El cómic en el aula*. Madrid: Alhambra Longman

García Jiménez (2010) El uso del tebeo como recurso didáctico. Recuperado de

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_28/ANTONIO_GARCIA_1.pdf

Gobierno de Canarias (....) Educación Artística Lomce. Recuperado de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/jtolsan/primaria/6o-de-primaria/educacion-artistica-lomce/>

González Zaragoza, N (2010) El cómic, orígenes y evolución. Recuperado de docplayer.es/23913370-El-comic-origenes-y-evolucion.html

Guadamillas Gómez (2014) El desarrollo de la competencia comunicativa e intercultural a través de recursos creativos: Análisis de la poesía, el teatro y el cómic como materiales didácticos de la enseñanza de inglés como lengua extranjera (Tesis inédita de doctorado). Universidad de Castilla-La Mancha, Toledo, España. Recuperado de <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/.../TESIS%20Guadamillas%20Gómez.pdf?...1>

Guzmán López (2011) El cómic como recurso didáctico. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628291.pdf>

Johnson, D.W, Johnson, R.T y Holubec (1994) El aprendizaje cooperativo en el aula. P. 5. Virginia, Estados Unidos: Association for Supervision and Curriculum Development. Recuperado de <http://cooperativo.sallep.net/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Lazotti, L. (1981). Comunicación visual y escuela. Aspectos psicopedagógicos del lenguaje visual. Barcelona, Gustavo Gili. Recuperado de https://books.google.es/books/about/Comunicaci%C3%B3n_visual_y_escuela.html?id=2rXfAAAACAAJ&redir_esc=y

Maza Pérez, E.A (2013) Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6349272.pdf>

MECD (2012) Competencias para la Inserción Laboral. Guía para el Profesorado. Recuperado de

<http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKewjmjJfKsLrbAhUBOBQKHRqHAE0QFggtMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.spe.es%2FLegislativaWeb%2FverFichero.do%3Ffichero%3D09017edb800f8507&usg=AOvVaw3k5imECwKe-nZIB6Uqg2it>

REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Anexo II. Boletín Oficial de España, núm. 52. Recuperado de https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-2222

Rodríguez Diéguez (1988) El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gil S.A.

Sánchez (2013) Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. Recuperado de

https://scholar.google.es/scholar?q=Qu%C3%A9+dicen+los+estudios+sobre+el+Aprendizaje+Basado+en+Proyectos.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar

Varillas, R (2009) La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso del cómic. Ediciones Viaje a Bizancio. Colección Tebeos en Palabras

Vilches, G (2014) Breve historia del cómic. Recuperado de

https://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=j_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=historia+del+comic&ots=XZqalvoo7t&sig=37_zll_ildgz9kgfY8S7Zveb6xo#v=onepage&q=historia%20del%20comic&f=false

Figura 1. Dibujo realista primer nivel. Recuperado de

https://www.google.es/search?q=dibujo+realista+primer+nivel+comic&hl=es&rlz=1T4AVNF_esES723ES724&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=2xkv8WMyBamTcM%253A%252CZPLMJJKPqnmaoM%252C_&usg=__B55FjaFlr6p3J2eDJ90o-GmSkBQ%3D&sa=X&ved=0ahUKEwvnffUv6vbAhVDD5oKHV9XB_kQ9QEIMjAE#imgsrc=2xkv8WMyBamTcM:

Figura 2. Dibujo realista segundo nivel. Recuperado de

https://www.google.es/search?hl=es&rlz=1T4AVNF_esES723ES724&biw=1366

https://www.google.es/search?hl=es&rlz=1T4AVNF_esES723ES724&tbm=isch&sa=1&ei=9pINW6uwMNHVgQaX07c4&q=mortadelo+y+filmon&oq=mortadelo&gs_l=img.3.0.0i5j0i67k1j0l4.132335.136899.0.138340.10.8.0.2.2.0.158.915.0j6.6.0....0...1c.1.64.img..2.8.990.0..0i10i67k1.0.WHu-xD7tQcA#imgrc=MejP1oT9BUp-iM:&spf=1527616384840

Figura 3. Dibujo realista tercer nivel. Recuperado de

https://www.google.es/search?hl=es&rlz=1T4AVNF_esES723ES724&tbm=isch&sa=1&ei=t5UNW-GWJ-mSgAbznYalCw&q=objetos+humanizados&oq=objetos+humanizados&gs_l=img.3..0.13631.18188.0.18502.20.19.0.0.0.0.313.3010.0j8j4j2.14.0....0...1c.1.64.img..6.14.2951.0..0i67k1j0i8i30k1j0i5i30k1j0i24k1.0.NiMKWRIW3Ss#imgrc=Qb6xi4sL7TuXBM:&spf=1527616970782

Figura 4. Imagen no figurativa. Recuperado de

https://www.google.es/search?hl=es&rlz=1T4AVNF_esES723ES724&biw=1366&bih=565&tbm=isch&sa=1&ei=BpcNW8GiGebJgAa7xZTYDg&q=boom+comic&oq=boom+comic&gs_l=img.3..0j0i67k1j0j0i7i30k1l3j0i7i5i30k1j0i30k1l3.7387.9765.0.10010.6.6.0.0.0.159.851.0j6.6.0....0...1c.1.64.img..0.6.821...0i8i7i10i30k1j0i8i7i30k1.0.WmM1fjDeDXU#imgdii=H8hH2CB3LVhUPM:&imgrc=9LYHp3XpHaaaXM:&spf=1527617297092

Figura 5. Gran plano general. Recuperado de <https://www.el-ilustrador.com/dibujantes-de-comics/tipos-de-encuadres-en-comic/>

Figura 6. Plano total o entero. Recuperado de <http://iesdaroca.catedu.es/wp-content/uploads/2016/12/04-plano-entero-o-plano-general.jpg>

Figura 7. Plano americano. Recuperado de <http://juanromera.com/historietista/planos-y-enfoques-en-el-comic/>

Figura 8. Plano medio. Recuperado de <http://www.kulturaldia.com/lectura/esperando-a-baskman-recomendamos-un-comic-y-un-ensayo-de-batman/>

Figura 9. Primer plano. Recuperado de <http://lanuevatecno.obolog.es/el-comic-1180389>

Figura 10. Plano detalle. Recuperado de <http://juanromera.com/historietista/planos-y-enfoques-en-el-comic/>

Figura 11. Plano picado. Recuperado de <http://juanromera.com/historietista/planos-y-enfoques-en-el-comic/>

Figura 12. Plano contrapicado. Recuperado de <https://coggle.it/diagram/Wpgx-R0nGYXRKps9/t/lenguaje-del-c%C3%B3mic-comic>

Figura 13. Punto de vista normal. Recuperado de <https://www.espinof.com/criticas/comic-en-cine-batman-de-leslie-h-martinson>

Figura 14. Punto de vista picado. Recuperado de <https://www.el-ilustrador.com/dibujantes-de-comics/perspectivas-insolitas-en-comic/>

Figura 15. Picado absoluto o cenital. Recuperado de <http://plasticaccs.blogspot.com/2017/03/el-comic.html>

Figura 16. Ladrón cómic. Recuperado de <http://www.arkadian.vg/roban-streamers-de-league-legends/>

Figura 17. Arte Pop había sorprendido. Rostro femenino con la boca abierta. Recuperado de: <https://sp.depositphotos.com/176345366/stock-illustration-pop-art-surprised-female-face.html>

Figura 18. Líneas cinéticas. Recuperado de <https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/sites/espazoAbalar/files/datos/1444132582/contido/WEB/estereotiposvisuais espanhol.htm>

Figura 19. Buena idea cómic. Recuperado de https://www.google.es/search?hl=es&rlz=1T4AVNF_esES723ES724&biw=1366

[&bih=565&tbm=isch&sa=1&ei=2TkNW6acOsPaUvaukbAG&q=buena+idea+comic&oq=buena+idea+comic&gs_l=img.3...125141.125141.0.125452.1.1.0.0.0.159.159.0j1.1.0...0...1c.1.64.img..0.0.0...0.YUBQcLYt1wl#imgsrc=U2JlVwT46Tv39M:&spf=1527593559390](http://www.elescobillon.com/2016/06/el-maestro-de-claroscuro-del-comic-espano-keko-visita-tenerife/)

Figura 20. Dramatismo claroscuro. Recuperado de <http://www.elescobillon.com/2016/06/el-maestro-de-claroscuro-del-comic-espano-keko-visita-tenerife/>

Figura 21. Contraluz cómic. Recuperado de <https://adoora.es/es/imagenes/superheroe-pareja-en-silueta-vector-g535070639/>

Figura 22. Cartela cómic. Recuperado de [www.uclm.es/profesorado/ricardo.ComicMultimedia Maria%20Jose PAGINA%209 Image28](http://www.uclm.es/profesorado/ricardo.ComicMultimedia/Maria%20Jose/PAGINA%209/Image28).

Figura 23. Bocaballos o globos. Recuperado de <http://siempre20.blogspot.com/2011/07/la-historieta.html>

Figura 24. Grito cómic. Recuperado de <https://es.freeimages.com/premium/cartoon-shouting-christmas-frog-583124>

Figura 25. Pensamiento cómic. Recuperado de <http://elricondeejaimbe.blogspot.com/2015/07/aprendiendo-dibujar-comicssobre-tipos.html>

Figura 25.2.Globo pensamiento. Recuperado de [https://www.pinterest.es/search/pins/?rs=ac&len=2&q=garfield%20imagenes&q=garfield&etslf=11211&term_meta\[\]=garfield%7Cautocomplete%7Cundefined&term_meta\[\]=imagenes%7Cautocomplete%7Cundefined](https://www.pinterest.es/search/pins/?rs=ac&len=2&q=garfield%20imagenes&q=garfield&etslf=11211&term_meta[]=garfield%7Cautocomplete%7Cundefined&term_meta[]=imagenes%7Cautocomplete%7Cundefined)

Figura 26. Varios raballos bocaballos. Recuperado de <https://inclusionenelauladiaria.blogspot.com/p/proyecto-somos-dibujantes.html>

Figura Mortadelo y Filemón// Cómic sonoro. Recuperado de:

https://www.google.es/search?q=mortadelo+y+filemon+comics&hl=es&rlz=1T4AVNF_esES723ES724&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwih9urO5KrbAhUIEpoKHRAsDQgQ_AUICigB&biw=1366&bih=565#imgrc=KS2zFO-oE8pnWM:&spf=1527592259367

Figura Globo chillido. Recuperado de

<https://oscarhachecomics.wordpress.com/2012/07/31/el-sonido-de-los-comics-2/>

Figura Globo susurro. Recuperado de

<http://leyendotebeos.blogspot.com/2013/03/susurros.html>

Figura....Globo fuera de la viñeta. Recuperado de <http://wondermark.com/the-comic-strip-doctor-garfield/>

Figura. Globo sueños. Recuperado de

<https://co.pinterest.com/pin/425168021048079536/?autologin=true>

Figura. Onomatopeya cómic. Recuperado de

<https://www.ampersand.net/es/tag/onomatopeyas/>

Figura Plano- Contraplano. Recuperado de

<http://tabaocomix.blogspot.com/2013/10/>

Figura Raccords. Recuperado de <http://elblogdelpadilla.blogspot.com/>

Figura. Elipsis cómic. Recuperado de

https://www.tebeosfera.com/documentos/superlopez_la_supermediana_de_acero.html

Figura. Acciones paralelas cómic. Recuperado de

<http://www.contenidoslocales.cl/content/50511/chilotito-c-mic-con-identidad>

ANEXOS



Ilustración 1: Grupo 1 (Eva, Tomás y Javier)

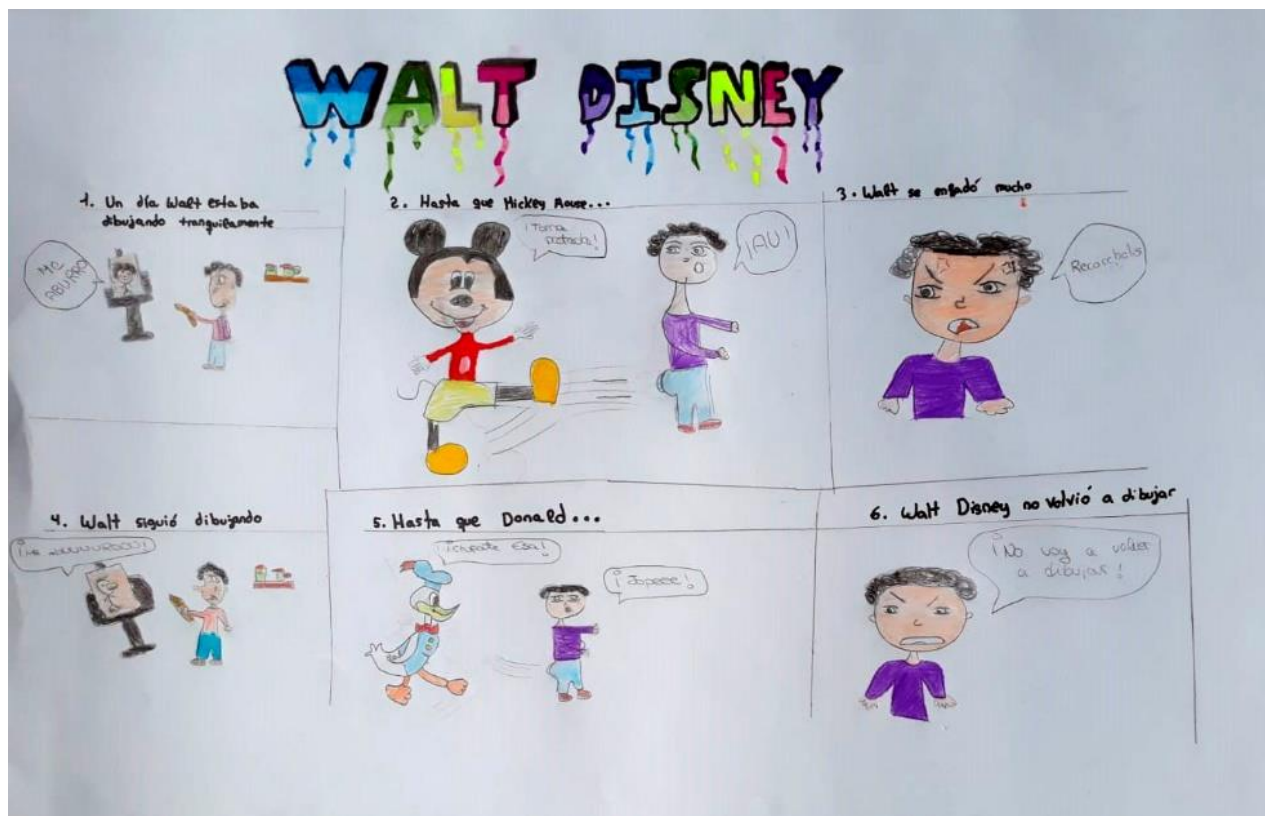


Ilustración 2: Grupo 2 (Paula, Álvaro y Laura)

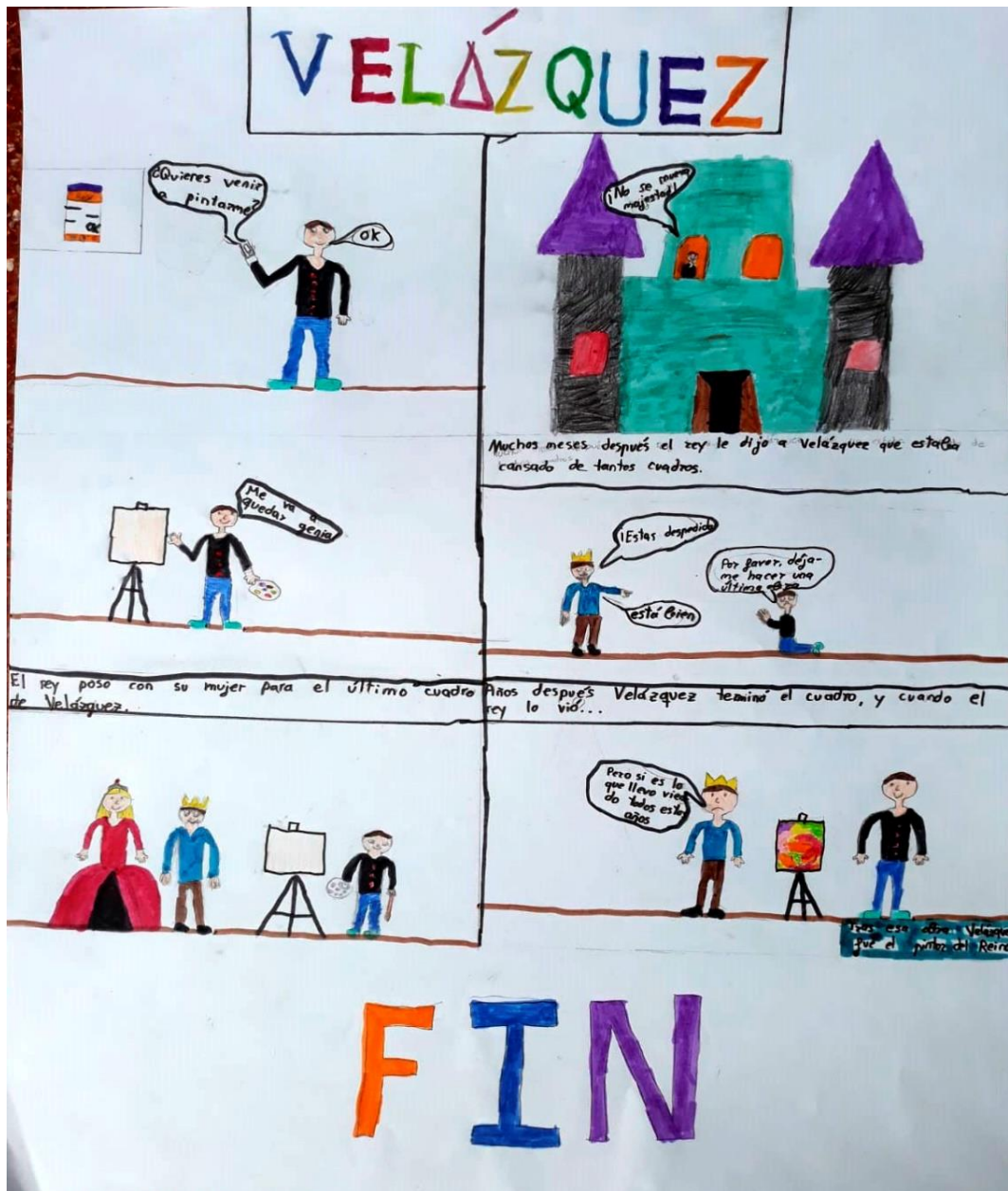


Ilustración 3: Grupo 3 (Alberto, Rodrigo y Andrea)

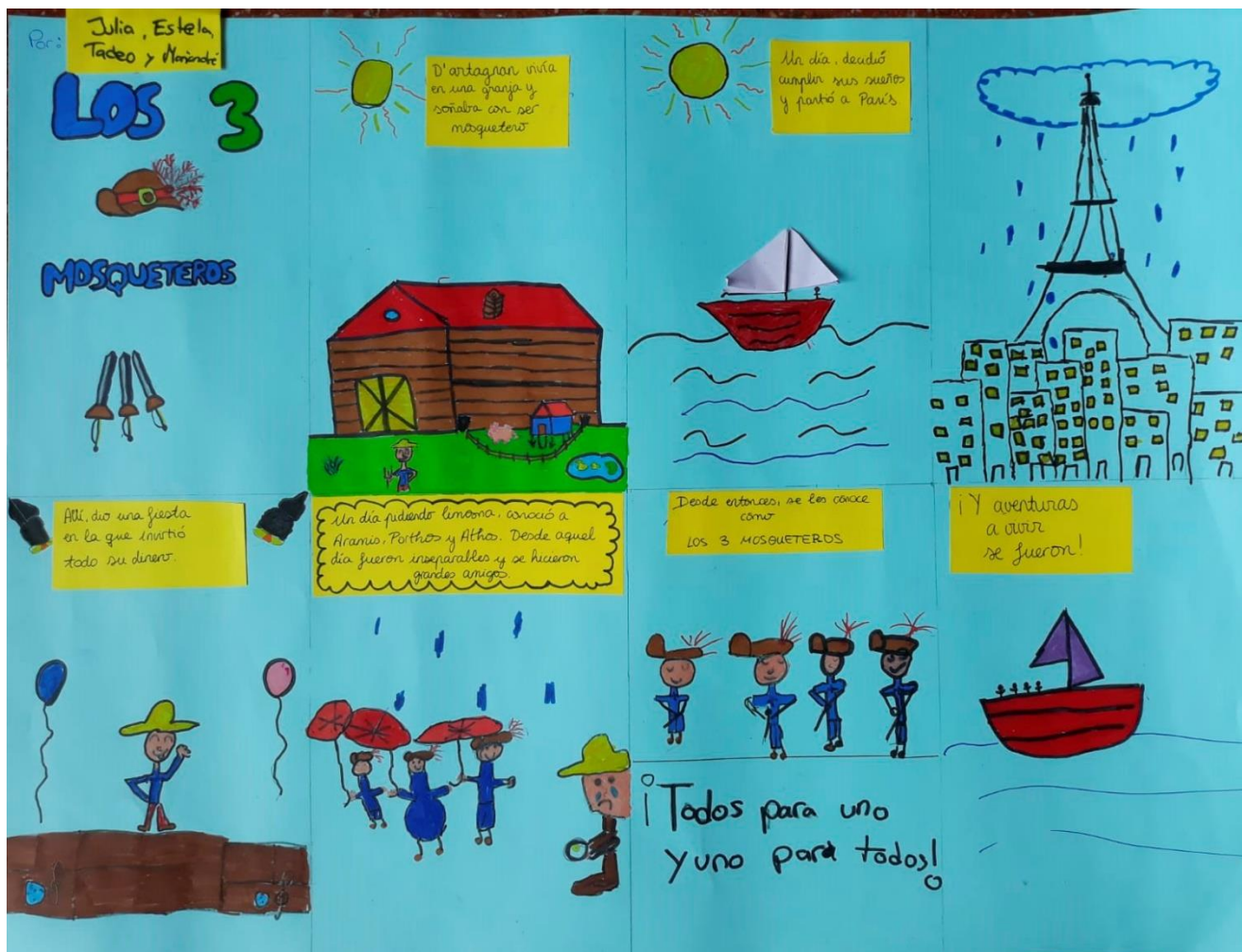


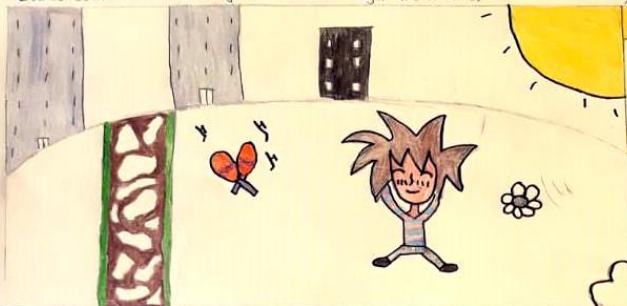
Ilustración 5: Grupo 5 (Julia, Estela, Tadeo y Mariandré)



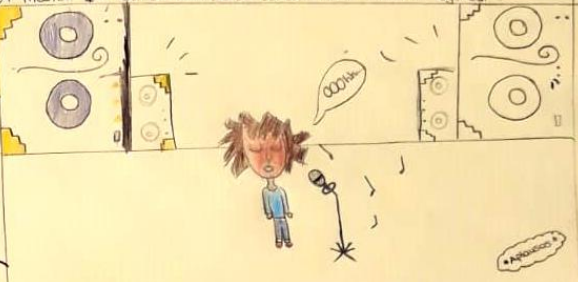
Ilustración 6: Grupo 6 (Adrián, Tavi y Paula)

Las Aventuras de John Lennon

Cuando John Lennon nació ya sabía tocar algún instrumento.



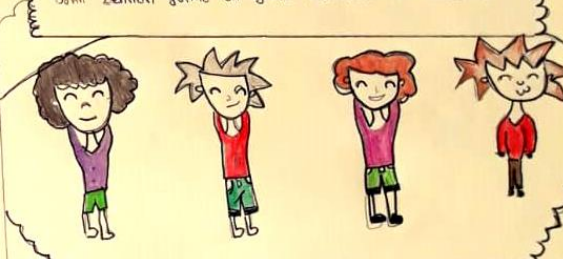
A medida que iba creciendo, daba conciertos en muchos lugares.



John Lennon era poeta, dibujante, actor y un compositor británico.



John Lennon formó un grupo llamado 'The Beatles'.



John Lennon se casó con Yoko Ono.



John Lennon tuvo un hijo con Yoko Ono llamado Sean.
John Lennon creó cuatro álbumes.

A John Lennon le asesinaron en la puerta de su casa.

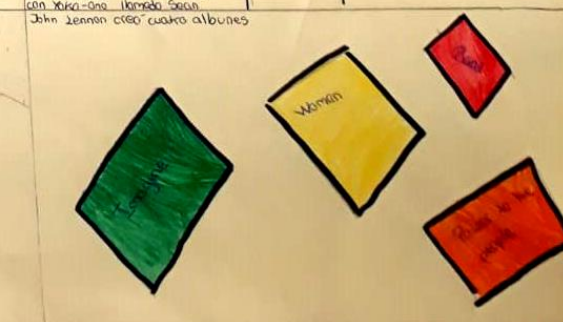


Ilustración 7: Grupo 7 (Juan, Mario y Eva)

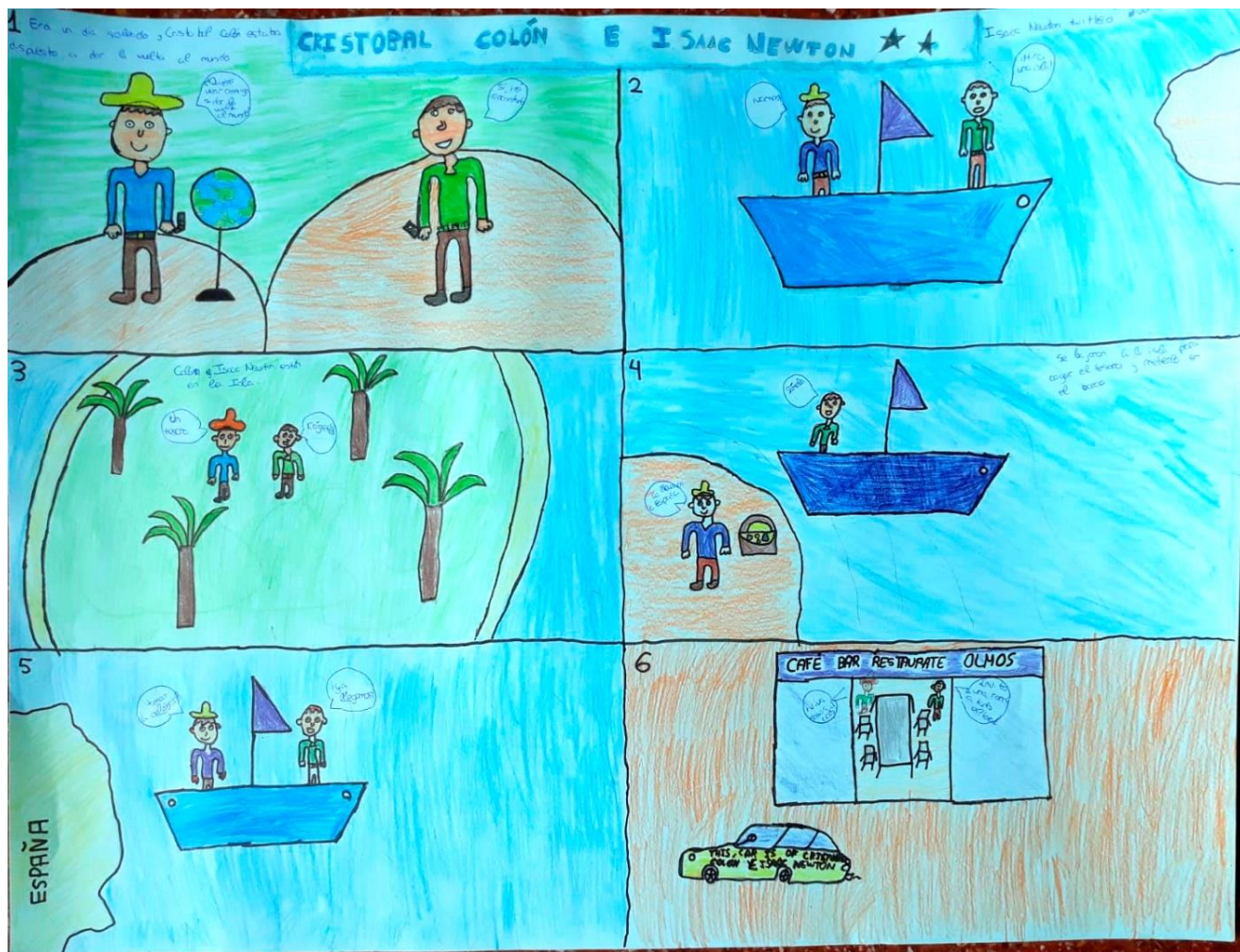


Ilustración 8: Grupo 8 (Álvaro, Yaiza y Gonzalo)

